
OTICIAS • REVIEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA DEL MUNDO
¡NUEVO DISEÑO!
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 37
PlayStation
975 Ptas.
5,87 €
EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS HA VUELTO
GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR
VIPER GTS R
PLAYSTATION2
uegos on line, películas en DVD y los
ejores títulos que jamás hayas visto
RESIDENT EVIL 3
escubre el verdadero miedo.
os zombies de esta preview están muy vivos
METAL GEAR: ¿LA PELÍCULA?
olid Snake probará suerte en la PS2 y en Hollywood
REVIEW
MEDAL OF HONOUR
EAGLE ONE
ACE COMBAT 3
FIFA 2000
UEFA STRIKER
MUSIC 2000
RAINBOW SIX
LEGO RACERS
SPACE DEBRIS
MISSION: IMPOSSIBLE
CHOCOBO RACING
JADE COCOON
TOP SECRET
6 páginas con trucos de los mejores juegos. Este mes: Soul Reaver
CD sólo válido en España
9 DEMOS: TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION ■ SPYRO 2, FIGHTING FORCE 2 ■ DESTREGA ■ KINGSLEY ■ CHAMPIONSHIP MOTOCROSS ■ BILLARES ■ VÍDEO DE GRAN TURISMO 2 Y MÁS...
00037
8 414090 112772

F1 WORLD GRAND PRIX

TEMPORADA 1999

- Con la licencia oficial de FIA. Datos oficiales de la temporada 1999 incluyendo los 11 equipos y 22 pilotos.
- Coches y circuitos modelados individualmente con gran precisión.
- Modo de pantalla dividida para dos jugadores.
- Juego multijugador para 12 pilotos en red (sólo en la versión de PC).
- Modos de simulación y arcade.
- Modo escenario que permite volver a correr en tus mejores carreras e intercambiarlas con amigos.
- Más opciones para la configuración del coche.
- Infinitos ángulos de cámara, incluyendo vista desde la cabina en 3D.
- Control de director de TV sobre las repeticiones.
- Información desde helicóptero en cada uno de los 16 circuitos.
- Efectos realistas de carrera.
- Ayudas de conducción de acceso instantáneo.







TOTALMENTE EN CASTELLANO















Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Editorial

Pasen y vean. Bienvenidos al nuevo diseño de la Edición Oficial Española de *PlayStation Magazine*. No queremos decir aquello tan poco original de «año nuevo, vida nueva», pero esta vez es casi inevitable. Como podéis comprobar tenemos nueva imagen, bueno, algo más que eso. Desde la portada a los nombres de las secciones, pasando por nuevos apartados como el que dedicamos a las últimas novedades en cine, música, vídeo y DVD. Nos encantaría que nos dijerais qué opináis de estos cambios. Esperamos vuestras cartas.

En este número vais a ver también algo que a lo largo de los próximos meses irá aumentando su presencia en estas páginas, la PS2. Ya sabemos que hemos hablado mucho hasta ahora de esta nueva consola, pero esta vez os deleitamos las pupilas con un reportaje donde encontraréis —con pelos y señales— todas las características de la «heredera de la gris», así como un pronóstico de hacia dónde irán encaminadas sus posibilidades. No son pocas, ya lo veréis. Como también habréis visto, durante el mes de diciembre y por primera vez en televisión, la campaña de Sony que, bajo el lema «La piratería mata a tus héroes» condena esta actividad que va en contra de las leyes de propiedad intelectual. Este es un tema que nos preocupa, y mucho. Además de ser una práctica totalmente ilegal, esta actividad perjudica de forma muy seria el trabajo de los desarrolladores. La producción y edición de un juego puede durar meses, incluso años. Según datos facilitados por Sony España, hasta el mes de noviembre de 1999 se habían intervenido casi 18.000 CD de PlayStation pirateados. Dicho en otras palabras, por cada copia original que se comercializa existen de 10 a 11 piratas. Esto nos afecta más de lo creemos porque si las compañías no obtienen los beneficios esperados tampoco se invierte lo suficiente en desarrollo. Es una lástima que los más de 70 millones de usuarios que ya tiene la gris en todo el mundo sufran las consecuencias de esta lacra. La familia crece. Feliz año 2000.

Mònica Bassas

31 DE ENERO DEL 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Joaquin Fachado**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación Electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Álex Beltrán, Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Oriol Garcia, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Sonia Ortega, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Laura Trujillo, Emma Vicente,Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Pilar González y **Montse Casero**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita
MC
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por 



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

NÚMERO 37
ENERO 2000

SUMARIO



página 024

Colin McRae Rally 2

El rey de los rallies detiene su vehículo en la sección ProyectoPlay



página 006

El Mañana Empieza Hoy

Te explicamos todo acerca de PlayStation2

PROYECTO PLAY

PREVIEWS

REPORTAJES



36 TOY STORY 2




56



32 COLIN MCRAE RALLY 2

38 ARMY MEN: SARGE'S HEROES

«En *Toy Story 2*, Buzz aún no puede volar. Sin embargo dispone de un repertorio de movimientos que para si quisiera la mismísima Lara Croft»

TOY STORY 2
PÁGINA 059

«Si piensas que PS2 es simplemente una consola, estás equivocado»

PLAYSTATION2
PAGINA 060

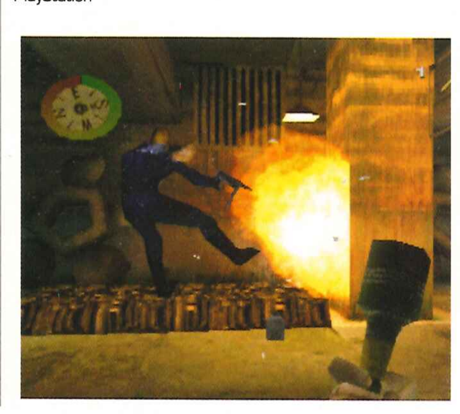


página 066

Medal Of Honour

Prepárate a vivir toda una aventura eliminando nazis en la Segunda Guerra Mundial

REVIEWS





«*Medal of Honour*, el *shoot´em up* más divertido y rejugable de todos los tiempos»

MEDAL OF HONOUR **PÁGINA** 066

Espacio CD:

CD DEMO — GRAN TURISMO 2 / TOMB RAIDER THE LAST REVELATION / SPYRO 2 — 9 DEMOS JUGABLES — DISCO 37

¿El mejor disco de la historia? Es posible. Insértalo en tu consola y verás como pasas todo el santo día pegado a la pantalla

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION — Jugable
Vuelve la bella Lara, inmersa en sus aventuras más emocionantes. Disfruta con sus acciones exclusivas en la antigua Alejandría...

SPYRO 2 — Jugable
Llega una vez más el pequeño dragón dispuesto a socorrer Glimmer, su amado territorio

MISSION: IMPOSSIBLE — Jugable
Emula a Tom Cruise, serás un espía «acreditado» con licencia para todo lo que gustes...

FIGHTING FORCE 2 — Jugable
Hawk Hudson ataca de nuevo. Cuidado con él, regresa dispuesto a arrebatar el primer puesto a Lara Croft

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS — Jugable
¿No pensarás subirte así a la moto, verdad? Anda, ¡por la salud de tu madre!, colócate el mono si no quieres acabar con la camisa llena de barro o de patitas en la calle...

KINGSLEY — Jugable
Las divertidas aventuras de un zorro muy zorro. ¡Alucinarás!

KILLER LOOP — Jugable
Ya está aquí el clon de *WipEout* con giros extras

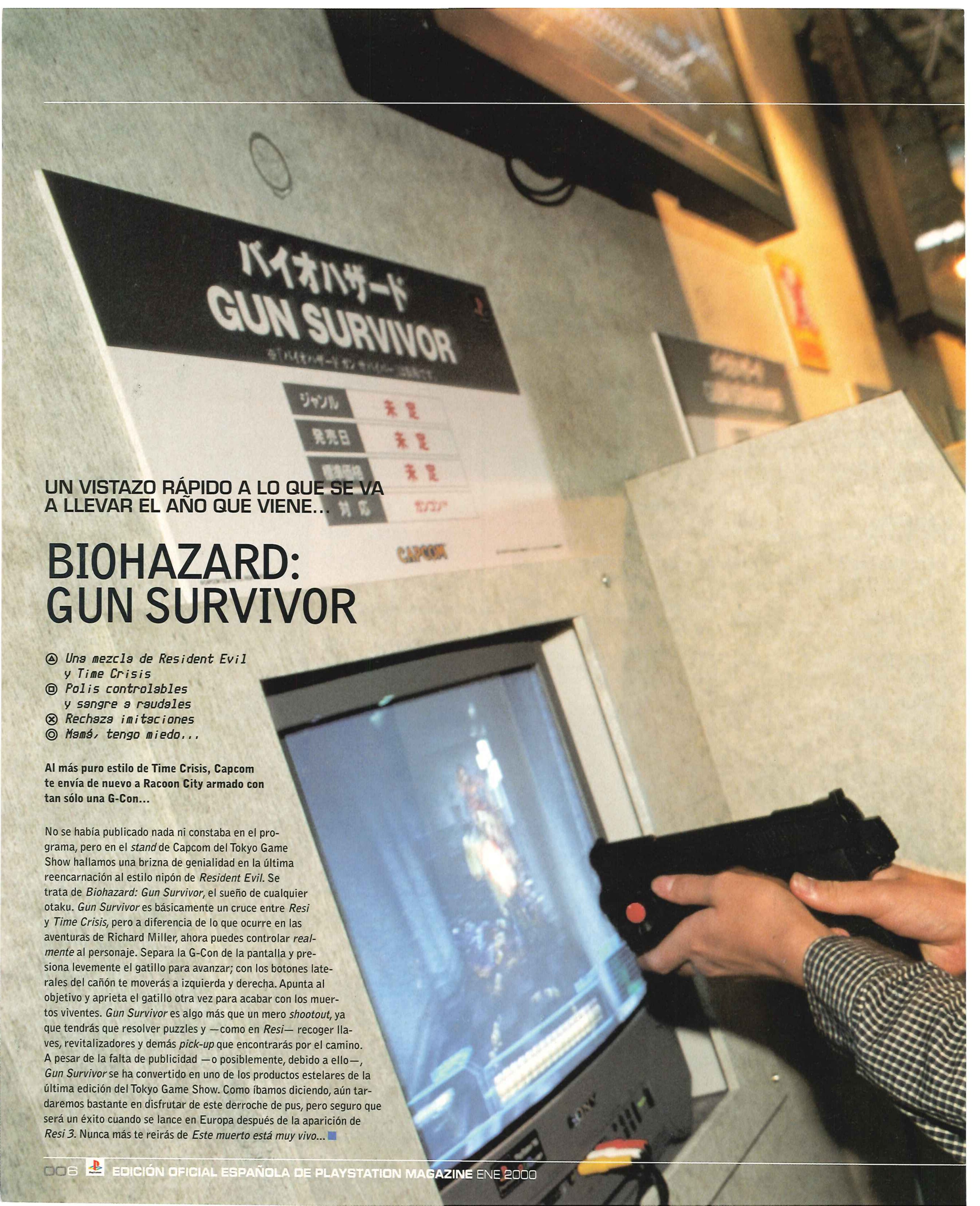
DESTREGA — Jugable
Uno de los grandes *beat´em up* de la temporada. Ambiente de intriga y magia garantizado

EXPENDABLE — Jugable
Has jugado con ellos infinidad de veces. Ahora, también en PlayStation

GRAN TURISMO 2 — Vídeo
¡El juego más vendido en la historia de PlayStation! Tendrás una demo jugable en el próximo número. Ahí va una pequeña muestra

BILLARES — Vídeo
El maestro del billar regresa a PlayStation con más ingenio que nunca. Te ofrecemos las primeras imágenes en rigurosa exclusiva

VE A LA PÁGINA 101 ¡AHORA!



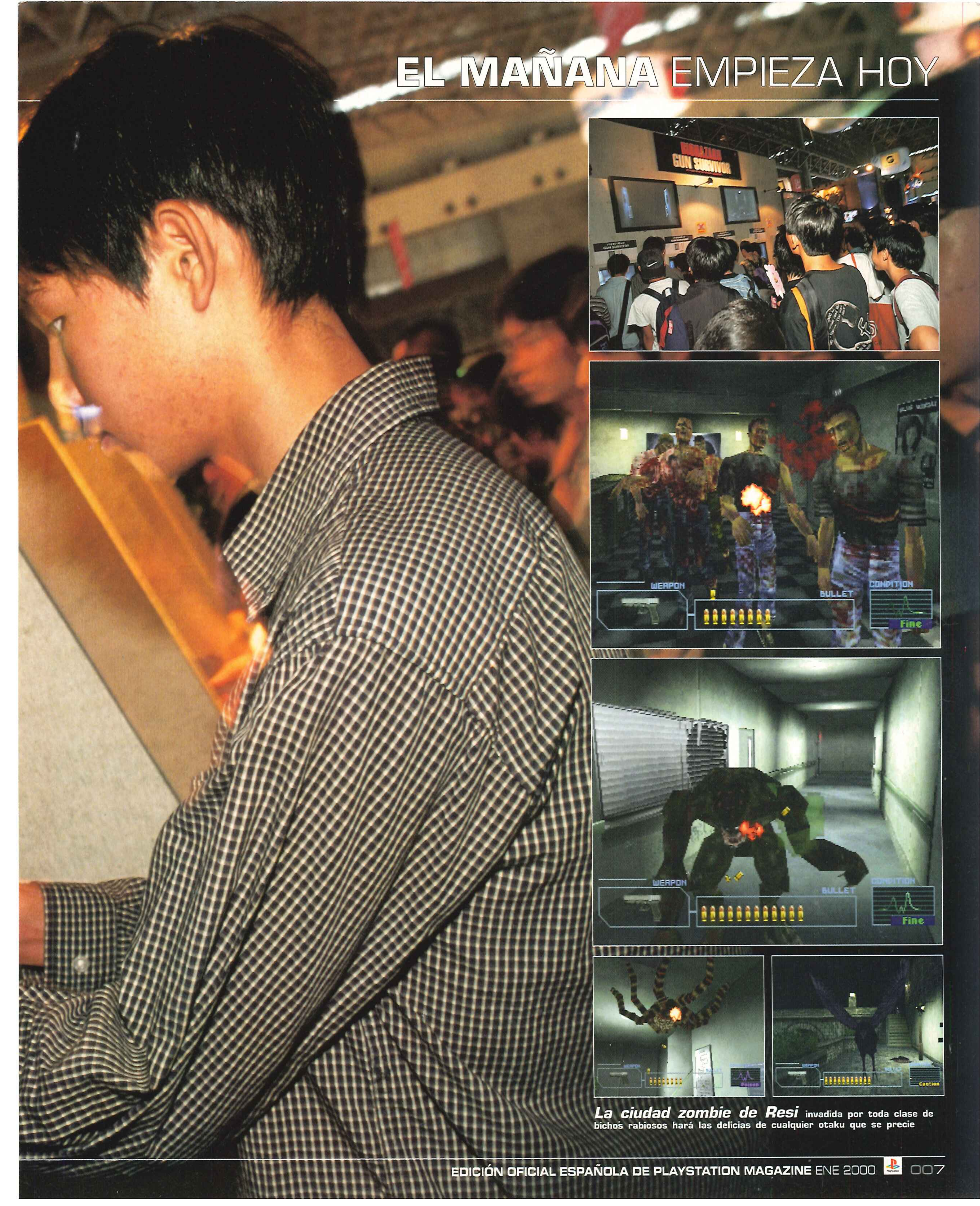
UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE VA A LLEVAR EL AÑO QUE VIENE...

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR

- *Una mezcla de Resident Evil y Time Crisis*
- *Polis controlables y sangre a raudales*
- *Rechaza imitaciones*
- *Mamá, tengo miedo...*

Al más puro estilo de Time Crisis, Capcom te envía de nuevo a Racoon City armado con tan sólo una G-Con...

No se había publicado nada ni constaba en el programa, pero en el *stand* de Capcom del Tokyo Game Show hallamos una brizna de genialidad en la última reencarnación al estilo nipón de *Resident Evil*. Se trata de *Biohazard: Gun Survivor*, el sueño de cualquier otaku. *Gun Survivor* es básicamente un cruce entre *Resi* y *Time Crisis*, pero a diferencia de lo que ocurre en las aventuras de Richard Miller, ahora puedes controlar *realmente* al personaje. Separa la G-Con de la pantalla y presiona levemente el gatillo para avanzar; con los botones laterales del cañón te moverás a izquierda y derecha. Apunta al objetivo y aprieta el gatillo otra vez para acabar con los muertos vivientes. *Gun Survivor* es algo más que un mero *shootout*, ya que tendrás que resolver puzzles y —como en *Resi*— recoger llaves, revitalizadores y demás *pick-up* que encontrarás por el camino. A pesar de la falta de publicidad —o posiblemente, debido a ello—, *Gun Survivor* se ha convertido en uno de los productos estelares de la última edición del Tokyo Game Show. Como íbamos diciendo, aún tardaremos bastante en disfrutar de este derroche de pus, pero seguro que será un éxito cuando se lance en Europa después de la aparición de *Resi 3*. Nunca más te reirás de *Este muerto está muy vivo*...

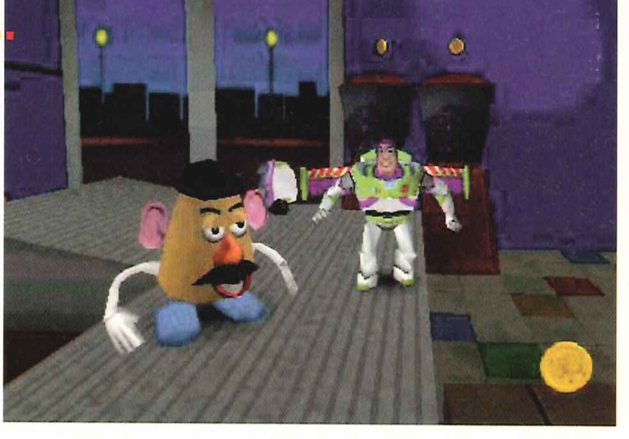


La ciudad zombie de Resi invadida por toda clase de bichos rabiosos hará las delicias de cualquier otaku que se precie

LOADING

TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...





Gráficamente, ***Toy Story 2*** **tiene un aspecto estupendo. Observa estas capturas para hacerte una idea: ¿no se te hace la boca agua?**

HASTA EL INFINITO... ¡Y MÁS ALLÁ!

TOY STORY 2

FUIMOS, LO VIMOS Y NOS CONVENCIMOS. EL NUEVO JUEGO DE DISNEY INTERACTIVE SERÁ TODO UN ÉXITO

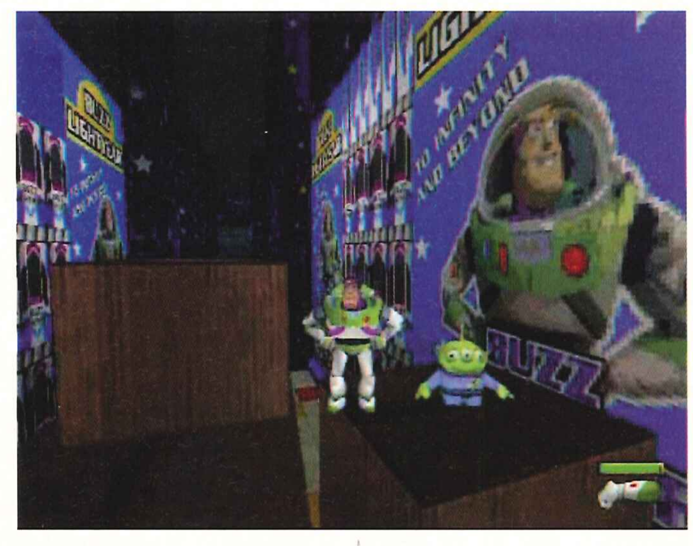


El pasado día 2 de diciembre tuvo lugar en Euro Disney la presentación del juego *Toy Story 2*, y por supuesto, en *PSMag* no queríamos perdérnoslo: todos los días no se tiene la oportunidad de pasear por la enorme casa de Mickey Mouse y compañía. De modo que hicimos las maletas y ... ¡a Euro Disney! ¡Qué emoción! Volamos hasta París para asistir al evento y contártelo todo. Allí estaba la gente de Travellers Tales —desarrolladores del juego—, Activision —editores del mismo— y Proein —distribuidores del juego en España— para presentar a los medios de comunicación lo que va a ser *Toy Story 2*, tanto el juego como la película (el film es el número uno ahora mismo en las taquillas estadounidenses, y muy pronto se estrenará en Europa).

El juego ya había sido presentado de forma preliminar —a medio hacer— en el Activate, la presentación que Activision celebra anualmente en Edimburgo para mostrar sus productos en casa y no en la ECTS. No acabamos de entender qué tienen estos chicos en contra de la ECTS... Pero bueno, a lo que vamos.

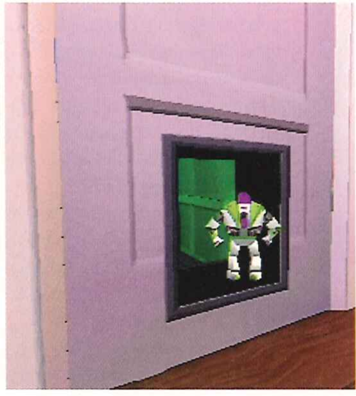
LA PRESENTACIÓN

La presentación oficial se celebró en el hotel New York, de Euro Disney. Allí tuvimos la oportunidad de conocer al equipo de desarrollo de *Toy Story 2* y ver las primeras imágenes del juego en un vídeo de veinte minutos. Pudimos observar que el equipo de Travellers Tales ha









Buzz, nuestro héroe, en plena acción. Nos encanta su traje, pero aún más su láser (que en la *peli* sólo es una luz inofensiva)

trabajado prestando mucha atención a los detalles de la película, gracias a la colaboración de la gente de Pixar y Disney, creadores de la película.

Después, tuvo lugar la presentación de la película en el Disney Village —algo así como el centro comercial de Euro Disney—, y pudimos disfrutar de las fantásticas aventuras de Buzz y Woody... en inglés.

LA PELÍCULA

Para explicar de qué va el juego, primero debes saber de qué trata la película. Por si alguien no ha visto la primera parte, *Toy Story* es una película estilo dibujos animados, pero generada por ordenador, en la que los juguetes tienen vida propia. Cuando se cierran las puertas y los humanos no están, los juguetes juegan, se relacionan entre sí y, de vez en cuando, hasta tienen sentimientos. Muchos de los personajes de la primera *peli* están presentes en ésta: el Sr. Potato, el dinosaurio Rex, un cerdito-hucha llamado Hamm, el perrito-muelle Slinky, los soldados de plástico..., y así toda una prole.

En general, el juego es muy atractivo, y funciona bastante bien.

Los juguetes son de Andy, un niño que en la primera película duda entre seguir disfrutando con su juguete favorito de siempre, Woody —el simpático vaquero— o lanzarse a fantasear con su recién estrenado hombre del espacio, Buzz Lightyear. La rivalidad entre ambos es la trama de toda la *peli*, hasta que al final se hacen amigos, claro.

En *Toy Story 2*, Buddy es raptado por un coleccionista de juguetes llamado Al; y Buzz Lightyear se lanzará a rescatar a su amigo desde la casa de Andy hasta el almacén de juguetes, acompañado por Rex, el Sr. Potato, Slinky y Hamm. Bueno, las aventuras de nuestros personajes serán muchas más, pero es para que te hagas una idea...





EL JUEGO

Por lo que hemos visto hasta ahora, *Toy Story 2* será un juego de aventuras en 3-D muy superior a todo lo que Disney ha lanzado hasta ahora para PlayStation. En el juego, deberás dirigir a Buzz desde la casa de Andy hasta el almacén de juguetes de Al, a través de quince niveles enormes. Algunos de éstos están ambientados en escenarios que no aparecen en la película, pero otros sí (no te costará nada reconocerlos). Estamos seguros de que juego y película se complementarán perfectamente.

A lo largo de los niveles, Buzz, deberá completar una serie de misiones, para lo que contará con la inestimable ayuda de sus amigos, los juguetes. Tendrás libertad absoluta para moverte por donde quieras, volver a niveles anteriores más sencillos si necesitas más vida, etc. Para conservar la conexión entre el argumento del juego y el de la película, cada vez que pases de nivel verás una secuencia de vídeo extraída de la *peli*, como en *Tarzan*, *Mulan* y *Hercules*.

En general, el juego es muy atractivo, y funciona bastante bien. Gráficos muy bonitos, una animación tan fluida como la de la película, un montón de juguetes... Nos encanta cómo Buzz agita los brazos y arquea la espalda cuando está en el borde de algún altillo, como si estuviera a punto de perder el equilibrio.

Si quieres más detalles sobre el juego y no puedes esperar a febrero para verlo, encontrarás un PrePlay de *Toy Story 2* en la página **59**.





MAS Y MEJOR...

NO SUBESTIMES EL PODER...

NUEVOS DATOS SOBRE EL DISCO DURO DE PLAYSTATION2



¿Supondrá el disco duro de PS2 el fin de los PC?

Sony ha anunciado recientemente que está trabajando en un disco duro para PlayStation2. El disco duro se utilizará para almacenar información descargada de los módems por cable de alta velocidad, ya sea música, películas o títulos originales de PlayStation.

Por el momento, Sony se ha negado a confirmar o negar los rumores respecto al tamaño o precio del disco. Sin embargo, las especulaciones vía Internet sugieren que tendrá la impresionante capacidad de 50GB (lo bastante grande como para almacenar 70 títulos de PlayStation), que podría costar tan sólo unas 22.000 ptas. y que estará disponible a finales del 2001.

Unas noticias espléndidas para la comunidad PlayStation pero, ¿qué hay de los propietarios de un PC? Muy fácil; en vez de gastarse tropecientas mil pesetas en ir actualizando el equipo cada año, pueden tener una PlayStation2 y un disco duro por un módico precio.

Ken Kutaragi, presidente de Sony, en una entrevista con el periódico Nikkei Industrial Daily (www.nni.nikkei.co.jp) también ha indicado que el soporte *on-line* para PlayStation2 será impresionante. «PlayStation tiene una base instalada de unos 60 millones de unidades. La consola cuenta con el apoyo de una amplia variedad de software de calidad. Cuando PlayStation2 se conecte a redes de banda ancha, inmediatamente se podrá acceder a miles de títulos de software.»

«Las especulaciones vía Internet sugieren que tendrá la impresionante capacidad de 50GB...»

Igual de emocionantes son las noticias de que Sony tiene previsto desarrollar películas DVD interactivas para la nueva consola, y se rumorea que se ha tratado el tema con directores como George Lucas. Vaya con la PlayStation2... ¿hay algo que no pueda hacer? Si consigue ganar credibilidad en el campo de las películas interactivas, nuestra respuesta va a tener que ser un rotundo no.



EN JAPÓN YA SE PUEDE

EL SEGUNDO ADVENIMIENTO

ALUNDRA, UN RPG DE CULTO, VUELVE A LA CARGA

Actualmente Sony Japón está desarrollando para PlayStation la secuela de *Alundra*, el juego de rol de Psygnosis. En la última Feria de Tokio se repartieron demos jugables de *Alundra 2* (un título muy original) a los asistentes.

Nuestra primera impresión es muy positiva, puesto que el motor del juego original, de aspecto algo primitivo, ha sido sustituido por unos fabulosos *renders* al estilo *FFVIII*. Las malas noticias son que de momento no está previsto traducirlo/distribuirlo para el mercado inglés (ni mucho menos para el español, claro), aunque varias fuentes sugieren que tal vez Working Designs, que distribuyó el juego original en Estados Unidos, esté interesada en el tema.

La pregunta que nos hacemos es, ¿podrán las dimensiones de *Alundra 2* estar a la altura de su predecesor teniendo en cuenta el aumento de la complejidad gráfica? Espera y te contaremos.



Estas primeras capturas muestran el imponente aspecto que tendrá Alundra 2

«El motor de juego original ha sido sustituido por unos fabulosos renders al estilo FFVIII»

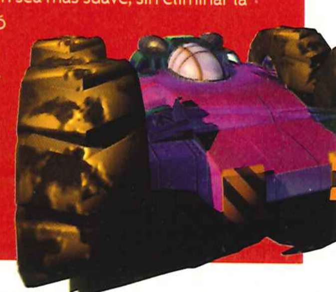
EL REGRESO DE PSYGNOSIS

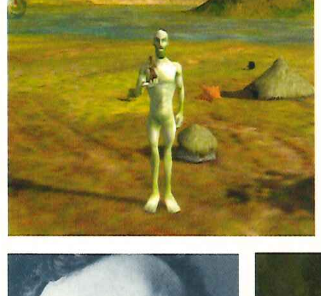
A POR ELLOS

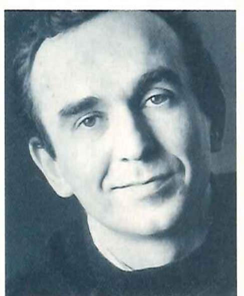
ATD CUENTA ALGUNOS DETALLES SOBRE ROLLCAGE II

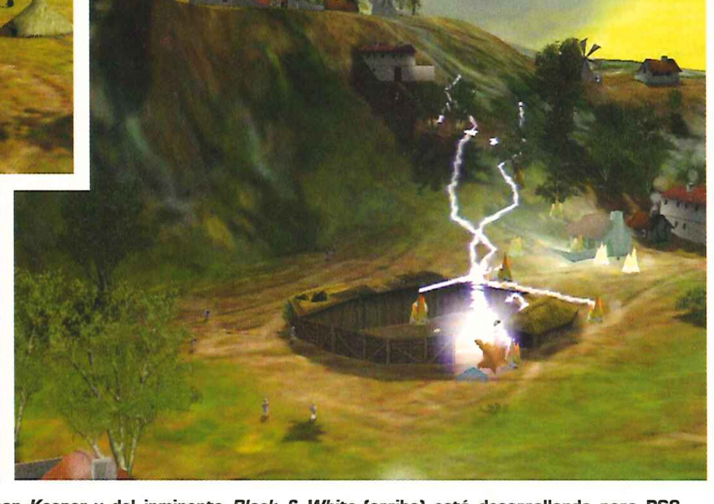
A pesar de que las críticas lo consideraron un gran título, el juego de carreras futurista *Rollcage* no llegó a lo alto de las listas como se esperaba. Por suerte, los desarrolladores de ATD no se han amilanado a causa del bajo rendimiento de *Rollcage* y actualmente están trabajando en una secuela.

Pudimos hablar con David Perryman, productor adjunto de ATD, acerca de esta segunda entrega. «Hemos alterado la física del vehículo para que la conducción sea más suave, sin eliminar la sensación de velocidad», nos contó Perryman. Además, hay un montón de armamento nuevo con que evaporar a tus rivales. Con más de 60 pistas y 16 modos de juego, estamos convencidos de que esta vez va a triunfar. Vete esperando el lanzamiento a cargo de Sony para principios del año que viene.









El creador de *Dungeon Keeper* y del inminente *Black & White* (arriba) está desarrollando para PS2

LLEGA UN MAESTRO DE LOS PC

LAS JOYAS DE LA NUEVA GENERACIÓN

MOLYNEUX SE PONE EMOTIVO

Peter Molyneux, toda una leyenda de la industria, ha firmado un contrato con Activision para crear dos títulos de PS2. Con la llegada de este hombre, que cuenta en su palmarés con joyas como *Theme Park* o *Dungeon Keeper* o el próximo juego de divinidades *Black & White*, podemos esperar grandes cosas. Hablando del acuerdo durante la Feria de Tokio, el propio Molyneux nos contaba: «como diseñador de juegos europeo, mi sueño siempre ha sido poder crear unos títulos que sean visualmente asombrosos y a la vez tengan una verdadera profundidad y emoción. Finalmente este sueño se puede llevar a cabo gracias a PlayStation2.»

Molyneux es famoso por su espíritu innovador, y ha aportado unos juegos que resultan a la vez originales y absorbentes. Con los próximos títulos para PlayStation, (desarrollados conjuntamente por Intrepid y Big Blue Box), intentará ir un paso más allá. Su pasión es introducir una verdadera emoción en los juegos, creando títulos que busquen no tanto la jugabilidad tradicional sino extraer todo el jugo de una consola. Como este maestro dice, PlayStation2 «comportará una nueva generación de juegos por ordenador con unos títulos que no sólo tendrán un aspecto magnífico sino que además tendrán profundidad, emoción y jugabilidad. Una combinación que hasta ahora sólo era un sueño». Pues eso, a ver lo que sus sueños nos deparan. ■

EL BAÚL DE LOS RECUERDOS

¿UN ARCADE SUBLIME O UNA RECREATIVA HORRENDA? ESTE MES: *R-TYPE*

POR QUÉ ME ENCANTA *R-TYPE*

R-Type es uno de esos juego que debería ser recordado al lado de clásicos como *Pac Man*, *Tempest* y *Out Run*. Los motivos son muy simples; los juegos clásicos de antes son tan jugables ahora como lo eran entonces. De hecho, en su momento, *R-Type* no fue muy original. Sólo era uno más entre un montón de *shoot 'em up* de *scrolling* lateral. La razón de su éxito fue que condujo el género hasta sus límites. Tenía los mejores gráficos, las mejores armas y la mejor curva de aprendizaje. Esto lo hacia enormemente adictivo, ya que siempre que volvías a jugar podías progresar un poco (antes de volar en mil pedazos ante un mega-jefe). Después de *R-Type* nadie se molestó en hacer otro *shoot 'em up*; este ya había alcanzado la perfección. Lo malo de esto fue que el éxito de *R-Type* acabó con los *shoot 'em up* con *scrolling* para siempre. Sin embargo, sigue siendo uno de los juegos más estimulantes que se han hecho nunca. Me encanta.

Carlos Robles

POR QUÉ DETESTO R-TYPE

Cuando *R-Type* apareció fue uno de los arcades con mejor aspecto que había. Por desgracia, *R-Type* también era increíblemente difícil. El único modo de terminarlo era no dejar de meter monedas (seguro que los diseñadores no lo hicieron adrede, claro), hasta que te aprendías todos los ataques de memoria. Ola tras ola de enemigos se abalanzaban sobre ti mientras no parabas de aporrear el botón de disparo a discreción. Y luego, justo cuando creías que estabas avanzando, un jefe descomunal hacía acto de presencia y te mandaba al infierno con una andanada de misiles que ocupaba media pantalla. Para PlayStation, *R-Type* resulta igual de frustrante. Lo único que tiene de bueno es que al menos ahora puedes ahorrarte el dinero para el autobús. Lo detesto.

Sergio de la Cruz

Veredicto: Sergio no hace más que decir tonterías. *R-Type* es genial y todo el mundo lo sabe. ¡Un arcade sublime!



Ana Cris Gilaberte es directora de la revista PlayStation Power



FORUM PLAYSTATION

RAÍCES

Si hay una palabra que me viene a la cabeza a la hora de hacer el balance del año 1999 es crecimiento. PlayStation ha conseguido alcanzar, y en muchos aspectos superar, las previsiones más optimistas y las críticas más duras de sus competidores. Lejos de ser una tierna criatura, a sus poco más de cuatro años, la gris de Sony ha alcanzado ya su madurez —que no su decrepitud— como lo han demostrado estos últimos meses títulos de la talla de *Final Fantasy VIII, Silent Hill, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Wip3out, Driver, Soul Reaver, Dino Crisis* y tantos otros. La aparición de PlayStation2, el próximo 4 de marzo en Japón, marcará un nuevo reto en la industria del comercio electrónico al abrir los videojuegos al mundo; al ocio en familia. No, no me he olvidado de las consolas de nueva generación que también verán la luz a lo largo del 2000, ni de las grandes compañías desarrolladoras de software que se han apresurado a fusionarse y a firmar alianzas para no perder el tren. Como tampoco me han pasado por alto los numerosos premios que ha recibido, directa o indirectamente, PlayStation: mejor consola del año, *Gran Turismo* por el mejor programa, *Wipeout* por el mejor diseño, el nombramiento de Lara como embajadora de la ciencia en el Reino Unido o la nominación de *Oddworld* a los Oscar.

La PlayStation ha echado sus raíces en el mundo del entretenimiento interactivo y se ha consolidado como la plataforma capaz de divertir jugando y de entretener a grandes y pequeños, propios y extraños, gracias a sus especificaciones y características. Pero será su heredera la que hundirá las raíces a tanta profundidad que no seremos capaces de recordar cómo eran los días antes de que la PlayStation entrara en nuestras vidas. Tiempo al tiempo.









Contempla. El ala japonesa de sony desafía a Square a probar el poderoso *Dragoon.* Una imagen vale más que mil palabras

¡A ROLEAR TOCAN!

SONY SE LANZA CON LOS RGP

PRIMERAS IMÁGENES DE *LEGEND OF DRAGOON*, EL JUEGO DE FANTASÍA DE SONY



Después de poneros la miel en los labios en el número del mes pasado, ahora te ofrecemos las primeras imágenes del nuevo RPG de Sony, *The Legend Of Dragoon.* Este título, que apareció por vez primera en la Feria de Tokio de septiembre, es una aventura de proporciones épicas al estilo *Final Fantasy* en la que hasta ahora llevan trabajando 100 personas durante tres años.

Más impresionantes que esta cifra resultan todavía las secuencias renderizadas del juego, que recibieron un premio en la reciente muestra de gráficos por ordenador, SIGGRAPH. Nosotros hemos podido echarle una ojeada en exclusiva a las escenas de batallas del juego y os podemos asegurar que son fantásticas, con personajes poligonales en 3-D sobre fondos prerrenderizados.

¿Alcanzará *The Legend Of Dragoon* la calidad de *FFVIII*? Sin duda una tarea ardua, pero si a esto le sumas el anuncio de Namco sobre su nueva sección de RPG y el último *Alundra* mejor será que Square no se duerma en los laureles...



LA CLÍNICA DEL DOLOR DE EL DOCTOR MARTIRIO

Cada mes, el doctor Martirio tratará los juegos más violentos para PlayStation y diagnosticará el daño físico que provocaría una lucha así si tuviera lugar. Este mes, exploramos *Tekken 3*

EDDY GORDO CONTRA LING XIAOYU











Diagnóstico

Xiaoyu recibe múltiples golpes en la cara, lo que conllevaría una posible fractura bilateral de la mandíbula. Probablemente también una rotura del tabique nasal. Resultado: ¡MUY DOLOROSO! Visión, sentido del equilibrio y respiración afectadas debido a la inflamación del tejido sinusal y las hemorragias, dientes flojos y cortes y morados en general.

Xiaoyu recibe repetidas unas patadas en la parte inferior de la pierna. No es muy doloroso; alguna pequeña hemorragia y moratones. No obstante, también recibe unos duros golpes en el abdomen que evidentemente la dejarían sin aliento, le provocarían hemorragias internas e incluso ruptura de órganos internos como los intestinos, el bazo o los órganos reproductores.

Pronóstico

Xiaoyu sufre un castigo terrible, y en mi opinión este emparejamiento es bastante injusto. En realidad Xiaoyu no sobreviviría a tres asaltos de este calibre.

NUEVAS TIENDAS GLOBAL GAME EN ESPAÑA



La cadena de venta y alquiler de videojuegos Global Game despedirá el milenio con un total de 19 establecimientos en España, el último de los cuales se inauguró el 17 de diciembre en Madrid, que ya contaba con dos tiendas. El rápido crecimiento de la filial española de la cadena italiana ha sorprendido incluso a su director general, Michelle Lurillo, que explicó que se ha llegado a ese número de establecimientos abiertos en tan solo un año y medio de existencia, alcanzando una facturación en 1999 de 800 millones de pesetas. La expansión de Global Game continuará en el 2000 ya que, según anunció Lurillo, se prevé la apertura de otras 15 tiendas.

Global Game, que nació hace siete años en Italia, donde tiene 63 establecimientos, está también presente con cinco tiendas en Suiza, dos en Luxemburgo y una en Portugal.

PONTE A TEMBLAR

ASHES 2 ASHES

UNA POSESIÓN INFERNAL VA A APODERARSE DE TU PLAYSTATION

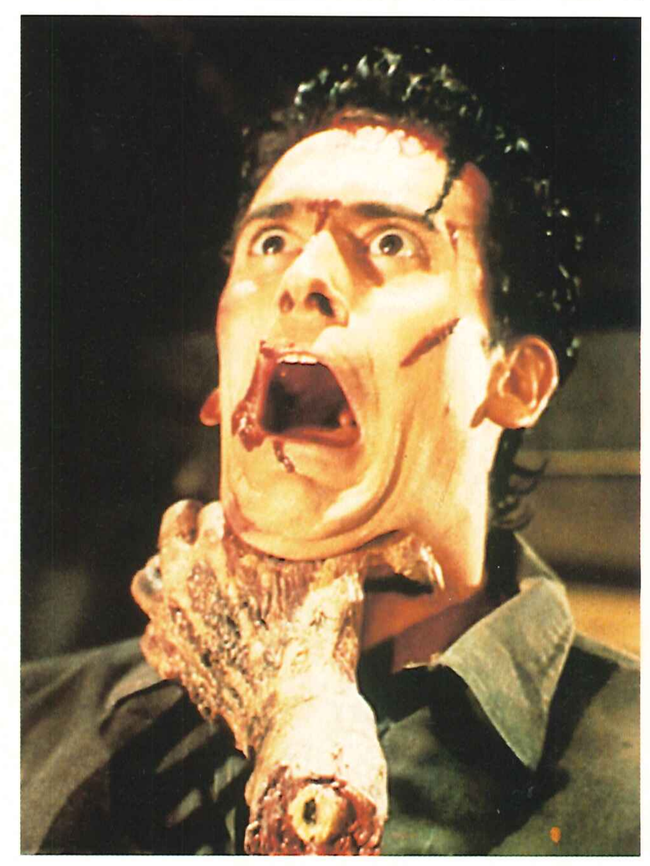
Finalmente hemos encontrado pruebas que confirman lo que tanto nos temíamos: THQ tiene un pacto con el diablo. Acaban de invocar la fuerza oculta de una película de terror *(Posesión infernal)* para que se manifieste en el espeluznante *Evil Dead: Ashes 2 Ashes*. Entre los demás miembros de su círculo de magia negra se encuentran los creadores del film, Sam Raimi y Robert Tapert, y su protagonista, Bruce Campbell, que aportará su voz (al menos en la versión inglesa).

El juego se situará ocho años después del episodio final de la trilogía, con un regreso a la demoníaca cabaña perdida en el bosque. Los hechos giran alrededor de Ash, el protagonista de la película, y sus problemas con el *Necronomicon Ex Mortis* (El Libro de los Muertos).

Pero, cuidado; éste será un juego para adultos, repleto de zombis ávidos de carne. Nada mejor que cortar unas cuantas cabezas antes de que sea demasiado tarde. Con una sierra mecánica, claro.

La intención es aumentar el culto alrededor de *Posesión infernal*, así que vete preparando para unos cuantos sustos terroríficos y unas escenas de acción con sangre y vísceras por todas partes. Por suerte, tienes hasta el año que viene para curtirte al máximo y rezar tus oraciones.

Evil Dead se está desarrollando en Heavy Iron Studios, un conglomerado de creadores de juegos y películas con sede en Los Ángeles. Entre sus anteriores trabajos se encuentran *Parasite Eve* y películas como *Mentiras arriesgadas*, *Apolo 13* y *Titanic*. Los creadores originales de *Posesión infernal* actualmente producen las series televisivas de *Hércules* y *Xena: la Princesa Guerrera*. ■



¡SILENCIO! SE RUEDA

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

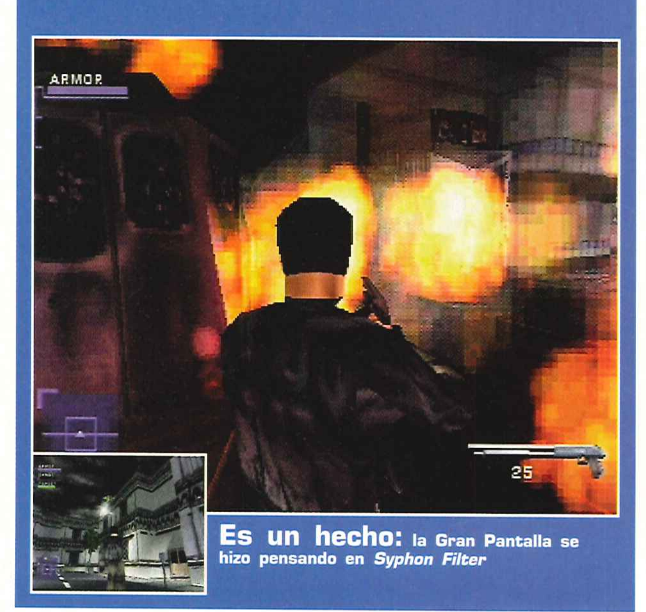
1. SYPHON FILTER

«Un terrorista implacable. Un virus experimental. El antídoto: un hombre.»
Dirigida por: **John Woo**

EL ARGUMENTO:
El agente Gabe Logan persigue a Rhoemer y sus secuaces por Washington DC, desactivando bombas que contienen el mortífero virus *Syphon Filter*. Pero Rhoemer escapa y se esconde en un silo de misiles en Kazajstán, dispuesto a lanzar un ataque con el virus...

EL GANCHO:
El juego más cinematográfico para PlayStation está pidiendo a gritos que un director de la talla del Sr. Woo lo embalsame de acción y violencia. El concepto («Imagina un arma que pueda afectar sólo a determinada población, grupos étnicos...») es muy atractivo, igual que el potencial que ofrece un hombre que es un arsenal andante y las explosiones a cámara lenta. Habría muchas localizaciones exóticas, al estilo Bond, y un tema siempre candente (el terrorismo). John Cusack aportaría una interesante mezcla de la acción más barriobajera (*Grosse Point Blank*) e inteligencia con un sentido práctico (*Con Air*), y ya va siendo hora de que Henriksen preste su rostro frío e impasible para encarnar a un tipo que sea malo malo de verdad. Añádele un poco de besuqueo con la apetecible Srta. Carrera y su malvada homóloga Milla Jovovich, el maravilloso Jean Reno como el brazo armado del terrorista y ya puedes sentarte a contemplar cómo se llenan los cines de todo el mundo.

¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?:
Luz verde, por supuesto. ¿Algún guionista se imagina cómo lograr captar la atención de los grandes estudios? Envíese una caja bien grande con el tratamiento, una PlayStation y una copia del juego. Y si no acaban sacando el talonario, es que son tontos. ■



Es un hecho: la Gran Pantalla se hizo pensando en *Syphon Filter*





Cuando llegue PlayStation2 podrás compartir con tus colegas de la red este fantástico RPG, éxito de ventas de Square

SQUARE POR TODO EL MUNDO

ON-LINE FANTASY

FINAL FANTASY SE ENCAMINA HACIA LA RED CON PS2

En conversaciones con la red de noticias *on-line* de Lycos, Square ha confirmado que su título de *Final Fantasy* para PlayStation2 será compatible con Internet cuando llegue en el 2001. Aunque los detalles todavía están en el aire, esta revelación sugiere enormes posibilidades para los fans de *FF*. Evidentemente. En la Red especula que podrán jugar cientos de jugadores al mismo tiempo (como sucede en las últimas aventuras *on-line* a tiempo real), mientras otros anticipan que se podrán hacer actualizaciones con *patches* descargables al estilo del PC. Mientras tanto, los fanáticos de *Final Fantasy* tendrán que saciar su apetito con *Final Fantasy IX* (que en principio aparecerá para la PlayStation original en algún momento del año 2.000).

Chocobo Racing (en Gran Bretaña, antes de Navidad), *Chocobo Stallion* (un extraño juego de carreras/crianza que pronto verá la luz en Japón) o el recientemente anunciado *Dice De Chocobo*, un juego de tablero estilo *Monopoly* donde aparece el pajarito preferido por todo el mundo.

No es broma... ■

FINAL FANTASY VIII ARRASA

Según datos facilitados por Sony, ya se han comercializado más de seis millones de unidades de *Final Fantasy VIII* en todo el mundo. A principios del mes de diciembre, sólo en Japón, se habían vendido más de tres millones y medio de copias de este título, mientras que en Estados Unidos y Europa los resultados de ventas han sido también del todo satisfactorios ocupando los primeros puestos de las listas de juegos más comercializados. En la nación de las hamburguesas se distribuyó más de un millón y medio, mientros que en el antiguo continente se llegó al millón de unidades. ■









(ya son veinte las tiendas de Global Game)







NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:



Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
(Cruz de los caídos)

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Próxima Apertura

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura

Melilla
Próxima apertura

Mc1299





Valencia - Gran Turia



San Sebastián/Donostia



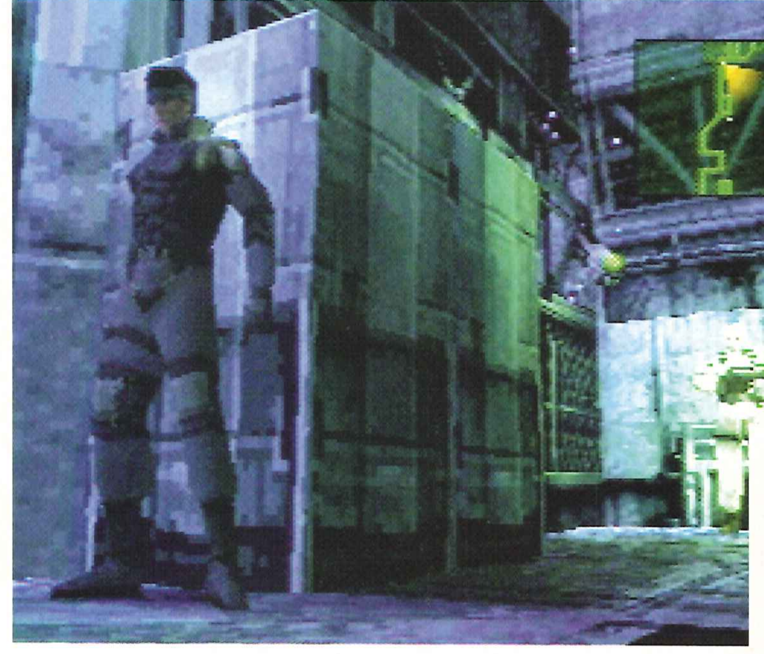


LO TENEMOS TODO

Snake se prepara para dar otra vez el golpe gracias a la energía creativa de Hideo Kojima









«Anda que cómo falle desde tan cerca...», pensó Keanu, antes de disparar. Evidentemente, falló

HABLAMOS CON LOS PADRES DE *THE MATRIX*

METAL GEAR: LA PELÍCULA

SNAKE SE DISPONE A HACER EL SALTO A LA GRAN PANTALLA

Una fuente de confianza de Konami nos reveló recientemente que Hideo Kojima, el creador de *Metal Gear Solid*, había tenido una reunión de alto secreto en Japón con los hermanos Wachowski, directores de *The Matrix*. Ahora que la anhelada película de *Tomb Raider* empieza a tomar forma y que se espera el film de animación por ordenador de *Final Fantasy* para el año que viene, seguro que estuvieron hablando sobre las posibilidades de trasladar las aventuras de Snake al celuloide. Se admiten apuestas sobre el posible protagonista ¿Keanu Reeves? ¿Kurt Russell? ¿Tony Leblanc? Todo son rumores...

Naturalmente, también cabe otra posibilidad: que los hermanos Wachowski estén contemplando la idea de convertir *The Matrix* en un juego y quieran que Kojima lo supervise. Nuestro contacto en Konami nos indicó que esto era bastante improbable, ya que «Hideo no tiene tiempo para trabajar en nada que no sea *Metal Gear*. Es toda su vida.» Esta revelación se produjo mientras hablábamos con Konami acerca de los detalles de *Metal Gear 2*. Nos confirmaron que Hideo Kojima está trabajando en la secuela de *Metal Gear Solid* (que aparecerá para PlayStation2) desde el mismo momento en que se lanzó la primera entrega.

«Alguna apuesta sobre quién la protagonizará? Keanu Reeves? Kurt Russell? Leonardo Di Caprio?»

También nos hemos enterado de que esta vez Solid Snake se dispone a invadir Nueva York. Nuestro topo en Konami no lo ha negado, puesto que ha citado la influencia evidente que tiene el clásico de John Carpenter *1997: rescate en Nueva York* sobre Kojima. «En esencia, Solid Snake es Snake Pliskin», afirmó el portavoz de Konami. ¿Cabe esperar también una banda sonora de John Carpenter? Por lo visto es posible que *Metal Gear 2* disponga de dos personajes jugables. Evidentemente, uno será Snake pero, ¿quién es el otro? ¿Meryl? Konami no negó ningún rumor.

Las capacidades gráficas de PlayStation2 son tales que podremos ver a Snake moverse con sigilo por las calles de una ciudad de Nueva York visualmente perfecta. Sin duda, Kojima irá soltando más prenda a medida que se acerque el lanzamiento de PlayStation2 en Japón en marzo.

OFF THE RECORD



■ *Pac-Man* acaba de regresar al mundo de PlayStation y ya le persiguen las chicas. Efectivamente, Namco está preparando *Ms Pac-Man Maze Madness*. De momento no hay fecha de lanzamiento, pero *Pac-Man World* valía la pena. Es de suponer que volverá con el tema de los laberintos en 3-D repletos de píldoras y fantasmas. Como una discoteca de los 70, vamos.

■ Sony pretende vender un dispositivo para TV llamado Glasstron. ¿Alguien apuesta a que se trata de un casco de realidad virtual? Sí, ya sabemos que nunca han funcionado bien, pero tarde o temprano alguien tiene que lograrlo... El Glasstron contiene un par de mini-pantallas de TV y unos altavoces y puede conectarse a cualquier sitio con salida de vídeo (o sea, un DVD, un aparato de vídeo o una PlayStation). De momento sólo está disponible en Estados Unidos, pero seguro que será un éxito. O no.

■ El último lanzamiento de Agetec en Yankilandia está consiguiendo arrastrar a algunos fanáticos del *D&D* hacia los videojuegos. *RPGMaker* es un creador de RPG. Por fin podrás emular a Kojima, Mikami y Miyamoto y construir tu propio juego de rol con vista aérea. De momento se han vendido 300.000 copias en Japón, pero se desconoce cuándo podremos echarle el guante a esta prometedora joya.

■ Sigue la fiebre musical en el Japón: a principios del año que viene aparece *Beat Planet Music*. Se trata de un cruce entre *Beatmania* y *WipEout*. En él, conducirás por los circuitos recogiendo notas musicales hasta completar una canción. Hay nueve estilos de música y 700 notas para hacer tu propia composición, y el éxito dependerá de las notas que hayas acumulado al terminar el circuito. Nuestros amigos los nipones... Así de raros son.



Descarga de ADRENALINA en tus manos

LOS MEJORES ACCESORIOS PARA PLAYSTATION, AHORA DISPONIBLES EN GRANDES CENTROS COMERCIALES

SHOCK 2 RACING WHEEL

El Shock2 Racing Wheel te ofrece las mejores sensaciones que habrás vivido conduciendo con tu PlayStation:

- *Incorpora 2 palancas de cambio de marchas digitales como las utilizadas por Ferrari*
- *Sus 2 palancas y 2 pedales analógicos te permitirán acelerar y frenar progresivamente. Funciones R1 y R2*
- *Sus 2 potentes motores situados directamente en el mango del volante te harán sentir cada sacudida directamente en tus manos.*
- *Sistema de fijación con cuatro ventosas y una abrazadera central para que te quedes pegado al asfalto.*
- *Y además puedes elegir 4 modos distintos de juego: Digital, Shock² (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™, con lo que conseguirás la libertad de conducción más total.*



SHOCK2 INFRARED CONTROLLER



- *Mando ergonómico que no necesita cables de conexión a la consola gracias a un sistema de infrarrojos.*
- *Es el único mando sin cables que es compatible con 4 modos de juego: Shock2, Negcon, Analog y Digital.*
- *Sus dos motores incorporados te proporcionan el máximo realismo en juegos.*
- *Sus dos sticks analógicos permiten que realices todo tipo de movimientos con fluidez y precisión.*



RAYMAN QUADRIPACK

- *Un mando analógico con tecnología Shock 2.*
- *Un juego Rayman Platinum.*
- *Una memory card de 1 Mb.*
- *Un bolígrafo de Rayman.*



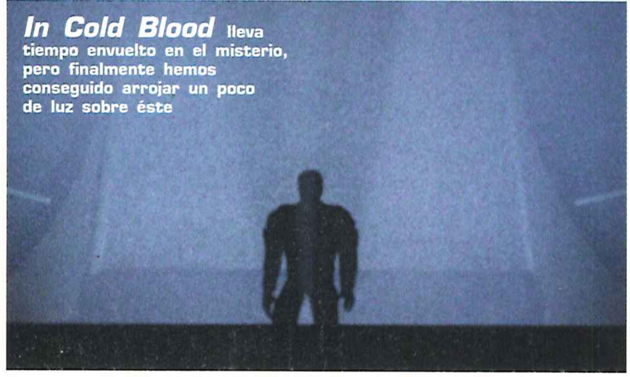


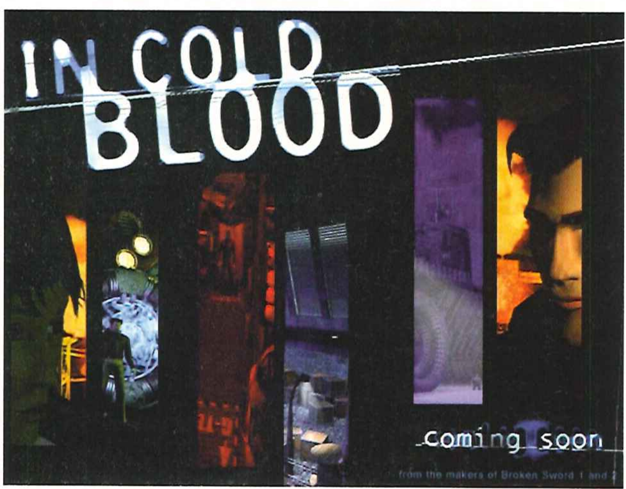




www.guillemot.com

Guillemot





LANZAMIENTO SIGILOSO

¡VIVA LA REVOLUCIÓN!

NUEVO TÍTULO DEL EQUIPO DE *BROKEN SWORD*

Creías que *Metal Gear* era muy cinematográfico? Pues bien, Sony acaba de soltar algunos detalles de un juego que podría conducir a la gris a un nuevo reino de tensiones y estrés. *In Cold Blood* lleva tiempo envuelto en el misterio, pero en PSMag hemos podido enterarnos de algunas cosillas. Revolution Software, la compañía responsable de *Broken Sword*, está desarrollando el juego, por lo que es de esperar una trama intrincada y absorbente.

Este juego, que según Sony tiene un «argumento que está a la altura de las mejores películas de Hollywood», por lo visto es un híbrido entre acción de lo más sigilosa y un arsenal de alta tecnología. Como esto sonaba muy a *Metal Gear*, pillamos por banda a Charles Cecil (el director de Revolution) para que nos contara algo más sobre el título. Sólo confirmó que *In Cold Blood* se basará en el aspecto narrativo y que aparecerá en los próximos meses.

Acerca de *Broken Sword*, mantuvimos una charla sobre las ideas de Revolution para la última entrega de la serie. «El siguiente juego también estará basado en la historia, y probablemente retomará algunos de los temas del primer título», nos contó Charles. O sea, ¿más acción con Caballeros Templarios? «Sí. Hay muchos puntos de vista interesantes por tratar con este tema». Las aventuras de apuntar y señalar tal vez estén en vías de extinción, pero Revolution espera aumentar las posibilidades de los puzzles con las máquinas de la nueva generación. «Con PlayStation2 buscaremos la acción directa, puesto que abre todo un nuevo mundo para los juegos de puzzles», afirma Charles. «*Broken Sword 3* se centrará mucho más en deslizarse por entre las sombras y emplear los objetos del inventario directamente, en lugar de las combinaciones que una interfaz de apunta y señala requiere.» Dado el potencial de PlayStation2 y la calidad de los anteriores títulos de puzzles de Revolution, *Broken Sword 3* promete ser muy especial. Sobre todo si cuenta con Nico en su reparto...

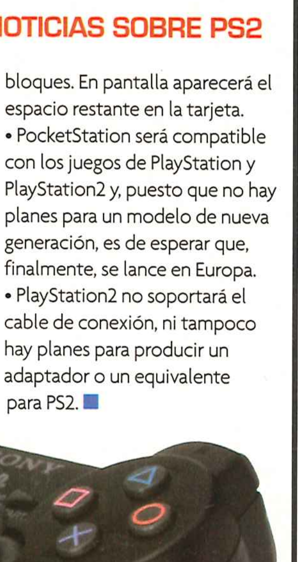
«UN ARGUMENTO QUE ESTÁ A LA ALTURA DE LAS MEJORES PELÍCULAS DE HOLLYWOOD»

NUEVOS DETALLES SOBRE PLAYSTATION2

POCKETSTATIONS A PUNTO

LA LISTA DE ÚLTIMAS NOTICIAS SOBRE PS2

- Los botones analógicos del nuevo controlador Dual Shock2 pueden distinguir entre 256 niveles de presión.
- Contrariamente a lo que la gente cree, la tarjeta de memoria de 8 MB que aparecerá con la PlayStation2 no podrá guardar información de los títulos de la PlayStation original, aunque se jueguen en PS2. Esto se debe a que se utiliza un sistema de bytes y no de bloques. En pantalla aparecerá el espacio restante en la tarjeta.
- PocketStation será compatible con los juegos de PlayStation y PlayStation2 y, puesto que no hay planes para un modelo de nueva generación, es de esperar que, finalmente, se lance en Europa.
- PlayStation2 no soportará el cable de conexión, ni tampoco hay planes para producir un adaptador o un equivalente para PS2.



Un toque de finura para el Dual Shock2



Se lanza encima, lo derriba y, finalmente, de un codazo, Acclaim se deshace de la licencia de WWF





SANGRE SOBRE EL CUADRILÁTERO

ESTO SÍ QUE ES FUERTE

ACCLAIM SE HACE CON UNA NUEVA LICENCIA DE *WRESTLING*

Acclaim, distribuidora de *WWF Attitude*, ha abandonado la licencia de WWF en favor de Extreme Championship Wrestling. Actualmente, está trabajando en un nuevo juego basado en esta nueva licencia.

ECW es, en esencia, una versión más dura de las grandes ligas que se está haciendo popularizando cada vez más en Estados Unidos. Nosotros pudimos ver un vídeo de un evento de ECW en el que cuatro tíos fornidos en calzoncillos se enfrentaban contra una chica (sin calzoncillos). Bastante fuerte, como podéis ver. Aunque la coreografía sigue siendo, básicamente, la misma que en las otras ligas, la ECW muestra una violencia más realista, y no resulta extraño ver alguna que otra salpicadura de sangre.

Se espera que el nuevo juego aparezca a principios del año que viene en Europa. Mientras, THQ se ha agenciado la anterior licencia y tiene la intención de lanzar *WWF Smackdown*. Prepárate para todo un universo de trompicones y codazos.



TARZÁN HIZO ESCALA EN MADRID

DISNEY INTERACTIVE PRESENTÓ EN LA FNAC EL JUEGO MÁS SALVAJE DEL MOMENTO

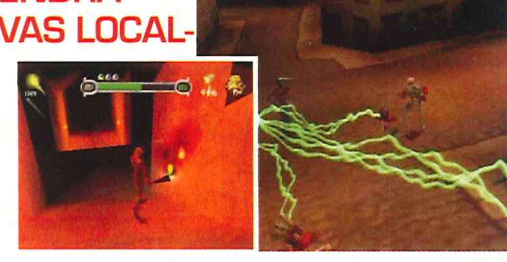
Rodeado de la máxima expectación y proveniente de Londres, Tarzán «aterrizó» hace unos días en España. El equipo de Disney Interactive transformó la FNAC, el centro de cultura y ocio más conocido de la capital madrileña, en una jungla salvaje para celebrar el lanzamiento del juego de acción de Disney para PlayStation, *Tarzán*. Una impresionante instalación que a lo largo de cinco días recorrió también centros de reconocido prestigio de Amsterdam, Milán y París.

La fachada de la FNAC se vio transformada por arte de magia en un entorno 3D de exuberante vegetación, desde donde los penetrantes ojos de Tarzán iban observando a los miles de transeúntes a través de la oscuridad del espeso follaje.

Una vez en el interior del centro, los asistentes se vieron inmersos en un entorno Tarzán totalmente interactivo, con imágenes del hombre-mono y la mona Terk a tamaño natural, trepando por los árboles. Ramas y lianas recreaban el hogar de Tarzán. Objetos propios de un campamento, como linternas y mochilas, nos recordaban los mejores escenarios de la película que arrasa en las pantallas de los cines españoles (más de 600.000 espectadores sólo los primeros días). Los aficionados pudieron recorrer hasta 13 niveles de juego apasionante y 5 de bonificación. Los menos valientes, aquellos que no se atrevieron a aceptar personalmente el reto de la selva, pudieron distraerse con un vídeo didáctico que mostraba el desarrollo del juego. Este título para PlayStation se encuentra disponible desde el 10 de noviembre. ■

MEDIEVIL 2

LA SECUELA DE *MEDIEVIL* TENDRÁ MEJORES GRÁFICOS Y NUEVAS LOCALIZACIONES



Te hemos echado de menos, Daniel Fortesque. Las cosas han cambiado mucho por aquí

Ya iba siendo hora de que el inmortal Sir Daniel Fortesque volviera a la vida, ¿no? Pues ya ha vuelto. Bueno, está volviendo. Sony Europa lo está resucitando y desempolvando para que protagonice la secuela de uno de los juegos de aventuras con más humor y personalidad de PlayStation.

El argumento de esta nueva entrega se desarrolla en el Londres de 1888, quinientos años después de la aventura anterior. Un malvado criminal, llamado Lord Palethorn, ha encontrado algunas páginas del libro de conjuros de Zarok (el malo del primer *MediEvil*, que voló por los aires junto a su libro en la escena final del juego original). Entusiasmado con el poder que el libro es capaz de concederle, libera el Hechizo De La Oscuridad Eterna sobre Londres, y forma un ejército de No-muertos para tomar la ciudad. Sin embargo, Palethorn —como buen malo de juego que es— no ha tenido en cuenta un par de pequeños detalles: para empezar, que va a necesitar las últimas páginas del libro de conjuros para dominar a los monstruos que ha engendrado,y además, que al pronunciar las palabras mágicas para resucitar a los muertos, también ha dado vida a nuestro esquelético héroe, Fortesque.

El juego se parece bastante al título original en cuanto a control, mecánica, etc., pero los gráficos se han mejorado, las localizaciones son diferentes —el Londres del siglo XXI— y los enemigos también serán más, todos nuevos.

¿Conseguirá Dani las últimas páginas del libro de conjuros antes que el malvado Palethorn, a través de 17 niveles en 3-D que compondrán el juego? ¿Será capaz de explorar todos los escenarios, ahora inmensos y más retorcidos que nunca? ¿Podrá desvelar todos los puzles, más difíciles y originales? ¿Y todo mientras mata a un sinfín de monstruos y se enamora de una bella princesa egipcia momificada? Lo veremos pronto, muy pronto, en las calles victorianas de Londres... Lo que hay que hacer para que te dejen descansar en paz, ¿eh, Dani? ■

¿MÁS MIEDO? ¿PARA CUÁNDO?

GALERIANS: ALGO NOS RECUERDA A *RESIDENT EVIL*

Crave Entertainment nos trae *Galerians*, un juego de acción y aventuras en 3-D al más puro estilo *Resident Evil*: fondos renderizados por ordenador con cámaras fijas. Sin embargo, el terrorífico argumento de esta historia hará que *RE* y *Dino Crisis* te parezcan películas de risa.

Su protagonista, Rion, posee poderes telepáticos que le ayudarán a lo largo de su aventura. La historia estará plagada de pesadillas ambientadas en la metrópolis japonesa de Tokio, en las que Rion deberá enfrentarse con las diferentes formas del mal... Bueno, la verdad es que no sabemos mucho más acerca del argumento de *Galerians*, pero tiene una pinta estupenda.



Si el juego es tan bueno como sus imágenes, *Galerians* dará mucho que hablar

Para empezar, ocupará 3 CD, incorporará un innovador sistema de batalla que combinará magias con mamporros y ¡gráficamente es una pasada! O eso parece, al menos. Lo que sí es seguro es que funcionará en alta resolución, y las secuencias de vídeo serán aún más abundantes que en *RE2*: ¡más de 70 minutos de vídeos generados por ordenador!

Los chicos de Crave Entertainment aseguran que tendrán *Galerians* terminado en abril. A ver si es verdad... ■





LA PIRATERÍA MATA A TUS HÉROES

ARMSTRONG: «POR CADA JUEGO QUE SE VENDE EXISTEN 10-11 COPIAS PIRATAS»

Una niña rubia pasea entre las tumbas de un tétrico cementerio en blanco y negro. La pequeña va depositando flores sobre las lápidas que encuentra a su paso, en las que se pueden leer los nombres de algunos de tus héroes de PlayStation más queridos.

Si sueles pasar bastante tiempo ante el televisor, te habrás dado cuenta de que lo que hemos descrito no es una escena de una película de terror. Se trata del nuevo anuncio televisivo —emitido en Tele 5 y Antena 3 Televisión— de Sony Computer Entertainment España, una campaña publicitaria que bajo el lema *La piratería mata a tus héroes* pretende concienciar al consumidor del daño que hace la piratería en el mundo del videojuego. Sólo en nuestro país se estima que esta actividad ilegal, que atenta contra las leyes de propiedad intelectual, supone un 70% de las ventas totales de software de entretenimiento. Según el director general de Sony en España, James Amstrong, existen unas diez copias piratas por cada juego original que se vende. «A medio plazo, la piratería sólo va en detrimento de los videojuegos porque empobrece los recursos de todo un sector en constante evolución», aseguró Amstrong en el acto de presentación de la campaña publicitaria, que ha costado 60 millones de pesetas.

Por su parte, María Jesús López, gerente comercial de SCE España, destacó el impacto de esta campaña sobre el consumidor final y afirmó que «beneficiará no sólo a esta compañía, sino a todo el sector del videojuego en nuestro país».

Ésta es la primera vez que se realiza una campaña de estas características contra la piratería. Sony forma parte de ADESE (Asociación de Distribuidores de Software de Entretenimiento), una entidad que agrupa a la mayoría de empresas de este sector en España con el objetivo de defender sus intereses y luchar contra la piratería. Con este mismo propósito se creó la FAP (Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual de la Obra Audiovisual), dedicada a la defensa de la propiedad intelectual. Entre sus logros destaca la persecución de este delito y la obtención de sentencias condenatorias de estas actividades por parte de los tribunales. ■

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

PREVIEWS

ARMOURED CORE 2

(FROM SOFTWARE / VERANO DEL 2000)

From Software será una de las primeras compañías desarrolladoras que editará un título de PlayStation2 para terceros. El juego en cuestión es una ampliación de la famosa serie *Armoured Core* y, a pesar de ser la cuarta entrega, se dará a conocer con el nombre de *Armoured Core 2*. Los anteriores títulos de la serie fueron *Armoured Core, Armoured Core: Project* y *Armoured Core: Master of the Arena*. Evidentemente, el juego aún está en estado embrionario, por lo que From Software no quiso contarnos demasiadas cosas sobre él. Sin embargo, aquí tienes unas capturas que valen más que mil palabras. A juzgar por estas bellezas no parece que estén teniendo muchos problemas para cogerle el tranquillo a los avances tecnológicos de la nueva PlayStation2. Estas imágenes forman parte del juego, y no de una intro, como tal vez suponías.



La serie *Armoured Core* viene dispuesta a dar mucha guerra en la nueva consola de Sony

RUNABOUT 2

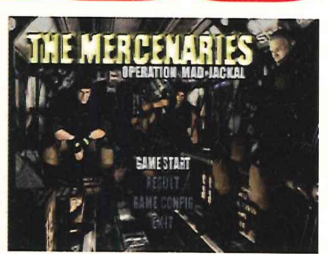
(CLIMAX / INVIERNO DE 1999)

Después del lanzamiento en mayo de *Runabout* para Best Collection (Best Collection es el equivalente japonés de la gama Platinum), Climax ha anunciado que ya está trabajando en su secuela. La idea principal sigue siendo la misma: encontrar el camino más corto entre dos puntos. No obstante, esta vez el tráfico tiene un papel más importante. ¿Has jugado alguna vez a *Crazy Taxi* en una máquina recreativa? Pues ya sabes a lo que nos referimos. Al principio sólo podrás elegir entre cuatro coches, pero a medida que vayas completando los niveles puedes llegar a conseguir hasta 31 (con el aliciente añadido de que podrás cambiar de coche durante el transcurso de la misión). Hay cinco zonas de juego basadas en distintos países, y en cada una de ellas deberás recorrerte todo el mapa para poder completar los 13 niveles. Si llegas a tu punto de destino en el tiempo marcado recibirás bonus en abundancia. Si te quedas sin combustible o te la pegas demasiadas veces se acabó el juego...



Si logras abrirte paso en medio de todo este tráfico conseguirás un montón de coches adicionales









Biohazard 3: Last Escape entra en escena, pero el subjuego acaba robándole protagonismo

EL REGRESO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

VUELVE BIOHAZARD

BIOHAZARD: LAST ESCAPE IRRUMPE EN JAPÓN

La noticia más importante de este mes es sin duda el lanzamiento del último título de la serie *Biohazard*, de Capcom. Esta tercera entrega de *Resident Evil* (que será rebautizada con el nombre de *Nemesis* cuando llegue a Europa) supone una grata ampliación del árbol genealógico de *Biohazard*. Los *otaku* japoneses que ya han comprado el juego (más de un millón) se encontrarán además con un regalo adicional: al terminar el juego aparece un minijuego en la pantalla principal de introducción.

En este minijuego, llamado *The Mercenaries: Operation Mad Jackal*, deberás llevar a uno de los tres mercenarios Umbrella que aparecen en el juego principal: Carlos, Mikhail o el malvado Nicholai. El objetivo es llevar a tu mercenario desde el teleférico de Racoon City a la zona designada. ¿A que parece fácil? Por cierto, se nos olvidaba un pequeño detalle: llevas pegada una bomba que estallará al cabo de dos minutos. Casi nada...

Mientras te vas abriendo paso por entre las calles, si esquivas los ataques y liquidas unos cuantos zombies, puedes adquirir tiempo extra. También puedes ganar puntos de vida si rescatas a los civiles que te encuentres por el camino. Cada vez que te cargues a un malo recibirás dinero con el que comprarte una metralleta, un lanzacohetes o una ametralladora que podrás utilizar en el juego principal la próxima vez que juegues.

Junto con *Gun Survivor, The Mercenaries* supone la última ampliación de la serie *Biohazard*. ¿Alguien apuesta por un juego completo de *Mercenaries* antes de que *Resi* aparezca para PlayStation2?

NUEVOS LANZAMIENTOS

CARNAGE HEART: ZEUS 2

(ARTDINK)

La secuela tan anhelada de *Carnage Heart* finalmente ha llegado a las tiendas de Akihabara. La acción tiene lugar en Marte, seis años después del primer juego, y esta vez a los personajes originales se les han unido muchas caras nuevas, entre ellas siete nuevos tipos de robot OKE con componentes y software intercambiables. Vamos, que tienen más posibilidades que Terminator con un Mecano.



Los *Transformers* de los 90

STAR IXIOM

(NAMCO)

El *shoot 'em up* espacial en 3-D de Namco vuelve a la carga con algunos personajes que parecen versiones actualizadas de los que aparecían en la ya mítica serie *Galaga*. En este título hay dos modos de juego muy distintos: el primero es un *shoot 'em up* puro y duro, mientras que el segundo te permite planificar estratégicamente todas tus misiones por anticipado mediante un mapa muy detallado.



Dos juegos en uno: *Star Ixiom*

電撃 PlayStation LAS LISTAS DE* DENGEKI

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS

1. *SD Gundam Generation-0* (Bandai)
2. *Minna No Golf 2* (SCEI)
3. *Powerful Pro Baseball '99* (Konami)
4. *Dokodemo* (SCEI)
5. *Simple 1500 Series: The Block Kuzushi* (Culture)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS

1. *Dragon Quest VII* (Enix)
2. *Ark The Lad 3* (SCEI)
3. *Chrono Cross* (Square)
4. *Gran Turismo 2* (SCEI)
5. *Dragon Quest Character: Toruneco Adventure 2* (Chunsoft/ENIX)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *Legend Of Mana* (Square)
3. *To Heart* (Aquaplus)
4. *Xenogears* (Square)
5. *Persona 2* (Atlus)

* Listas proporcionadas por Dengeki PlayStation, la revista especializada superventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.



Nicolas Di Costanzo te ofrece las últimas novedades desde el centro espiritual de la industria de los videojuegos

MADE IN JAPAN

CAIDA Y AUGE DE *BEATMANIA*

Después de pasarse casi dos años enteritos sacando secuelas como churros, Konami admitió públicamente en la feria de máquinas recreativas JAMMA de este año que el fenómeno *Beatmania* está empezando a decaer. Lo cual no deja de resultar sorprendente ahora que compañías como Namco, Atlus y Jaleco acaban de apuntarse a la movida. Y mucho más sorprendente todavía si tenemos en cuenta que en Akihabara aún hay cantidades ingentes de personas utilizando las máquinas de *Beatmania* y que además está previsto que este juego aterrice con un gran despliegue propagandístico en Gran Bretaña.

Con todo, Konami aún espera estrujar hasta el último yen en este invento con la versión especial *Dream Come True*, en la que podrán oírse las canciones del grupo japonés del momento (algo así como los Backstreet Boys pero con los ojos rasgados). ¿Te imaginas que los japoneses se empeñaran en hacer lo mismo aquí y metieran canciones del Fary o los Chunguitos en la dichosa maquinita? Sálvese quien pueda... Por si fuera poco, tan ocurrentes y horteras como siempre, a los nipones les dio por hacer una versión especial karaoke (!) en el Tokyo Game Show, en la que una persona cantaba mientras otro individuo bailoteaba sobre la plataforma de baile.

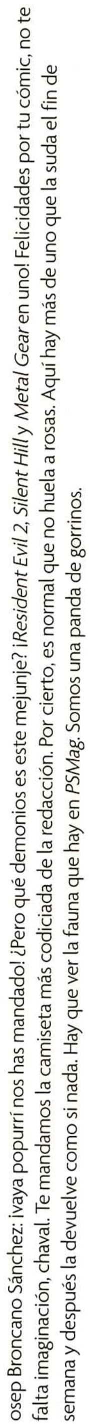
¿Todavía no estás lo bastante asustado? Pues vete preparando porque muy pronto oirás hablar de un dispositivo «Palmeador» que te permitirá aplaudir a distancia, por lo que no será necesario estar cerca del aparato. Mundo, tiembla...





PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

CONTRA TODO PRONÓSTICO, SEGUIMOS EN ELLO



Josep Broncano Sánchez: ¡vaya popurrí nos has mandado! ¿Pero qué demonios es este mejunje? ¡*Resident Evil 2*, *Silent Hill* y *Metal Gear* en uno! Felicidades por tu cómic, no te falta imaginación, chaval. Te mandamos la camiseta más codiciada de la redacción. Por cierto, es normal que no huela a rosas. Aquí hay más de uno que la suda el fin de semana y después la devuelve como si nada. Hay que ver la fauna que hay en *PSMag*. Somos una panda de gorrinos.





NOMBRE

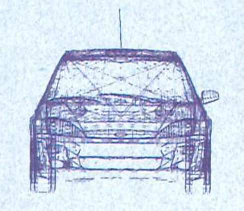
COLIN MCRAE RALLY 2

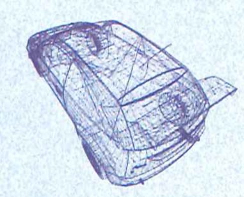
OBSERVACIONES

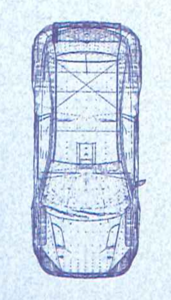
EL REY POR ANTONOMASIA DE LOS RALLIES REGRESA EL PRÓXIMO AÑO. PERO, ¿PODRÁ RECLAMAR SU TRONO?

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO	Simulador de rallies
DISTRIBUIDOR:	Codemasters
FABRICANTE:	Codemasters
FECHA DE LANZAMIENTO	Abril

DISEÑO DEL COCHE







COMPLETADO: 40%

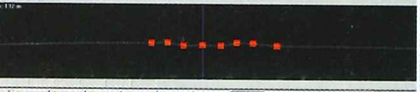


Estas primeras capturas muestran la gran diferencia que supone pasar de los 400 polígonos de *CMR1* a los 700 de la segunda entrega



Se ha prestado mucha atención al aspecto de los vehículos





Colin y su copiloto colaboraron a fondo con los desarrolladores, incluso asegurándose de que el asfaltado era el correcto

DETRÁS DEL VOLANTE

Desde el lanzamiento de la primera entrega, el nombre de Colin McRae se ha convertido en sinónimo de juego de rallies de calidad. Pero, ¿qué hay detrás del hombre ? Guy Wilday, de Codemasters, nos explica el atractivo que despierta McRae.

«Colin es el piloto de rallies que mayor éxito ha tenido en Gran Bretaña y, sin duda, las grandes empresas siempre le han tenido por todo un campeón (de hecho, la campaña del Ford Focus en Gran Bretaña se centraba en él). Tiene la merecida fama de entregarse siempre al 100%, y es la elección idónea para un juego que te permite conducir como si estuvieras en un auténtico rally.»

Tanto Colin como su copiloto, Nicky Grist (quien también aparece en el juego), se han implicado a fondo en el desarrollo del juego. Han llevado a los creadores a los circuitos para que vieran cómo se pilota y se comporta un coche de rallies y, posteriormente, les han ayudado a trasladar esta sensación al juego. La lealtad de Colin fue puesta a prueba no hace mucho en la etapa celebrada en Córcega del rally RAC, patrocinada por *V-Rally 2*. Colin se negó a que le colocaran los adhesivos del patrocinador en su Ford Focus. «Es extremadamente fiel a su juego...»

La fórmula del hombre y la máquina luchando contra los elementos siempre ha resultado atractiva. De hecho, cuando apareció *Colin McRae Rally* por vez primera marcó un hito en los juegos de rallies pero, ¿cómo se comportará la última versión contra el elogiado *V-Rally 2*? Guy Wilday, productor de Codemasters, no está acobardado en lo más mínimo. Según él, «el equipo de desarrollo de Infogrames no consiguió un salto cualitativo tan grande de *V-Rally* a *V-Rally 2* como el que nosotros lograremos de *Colin McRae Rally* a *Colin McRae Rally 2*».

Como era de esperar, Codemasters afirma que *Colin McRae Rally 2* apurará al máximo las capacidades de la gris (una frase que últimamente está muy de moda) pero, ¿cómo tienen pensado conseguirlo? Para empezar, están revisando todo y cada uno de los aspectos del juego original, comenzando por la apariencia de los coches. Guy nos lo cuenta. «Los modelos originales de *Colin McRae Rally* para PlayStation tenían unos 400 polígonos. Esta vez van a tener unos 700, lo cual nos proporciona un mayor control sobre la forma del coche y a la vez hace que los vehículos sean mucho más realistas.»

No sólo los vehículos han mejorado. Todos los gráficos de fondo tienen un aspecto asombroso y —lo que es más importante— son distintos a los anteriores. Hubo que visitar circuitos en cada país para tomar referencias visuales exhaustivas, una tarea que se ve recompensada con la impresionante mejora en las texturas.

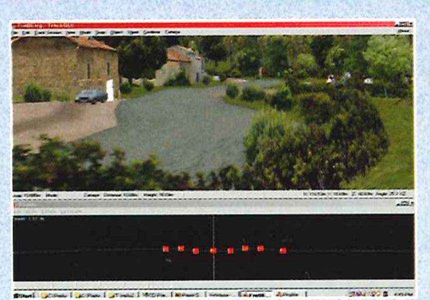
El motor gráfico también se ha optimizado, pero ya sabemos que no sólo el hábito hace al monje. Por eso, los chicos de Codemasters han recibido un gran apoyo técnico de la empresa Ford para ayudar a los desarrolladores a mejorar el modelo mecánico. Guy nos amplía los detalles. «El Focus se comporta exac-

«AHORA TENEMOS SUSPENSIÓN INDEPENDIENTE EN LAS CUATRO RUEDAS»





Aunque el juego **todavía esté en preparación, sin duda, una de las estrellas será el Ford Focus de McRae**







Ford se ha implicado **enormemente en la mecánica del coche de McRae en el juego. Esto, junto con el perfeccionismo de la gente de Codemasters, hacen de *Colin McRae Rally 2* una secuela que habrá que tener en cuenta**

tamente como el coche de verdad. Ahora tenemos suspensión independiente en las cuatro ruedas, así como un giro de volante muy realista que hace que la experiencia de conducir sea mucho más divertida.»

Para muchos jugadores, sin embargo, una parte integral de la diversión en los juegos de rallies es —admitámoslo— poder destrozar estos coches tan bonitos y perfectos. En el *Colin McRae Rally* original, el tratamiento de los golpes ya era impresionante, ahora se le han añadido algunos toques más. «Actualmente, estamos trabajando en el sistema de daños», comenta Guy entusiasmado. «Ahora ya podemos destrozar los alerones y romper el parachoques trasero de manera que vaya arrastrándose por el suelo. Esto aumenta mucho más el realismo.» No obstante, una de las ventajas de *V-Rally 2* sobre *Colin McRae Rally* es la posibilidad de crear tus propios circuitos. Guy, sin embargo, opina que los editores de circuitos no funcionan bien para PlayStation. «Personalmente, preferiría disponer de un montón de pistas jugables bien diseñadas que tener que dedicarle tiempo a crearlas yo mismo.»

Pronto veremos si los usuarios están de acuerdo con esta afirmación, ya que, de momento, la gente de Codemasters prefiere controlar por completo las pistas y hacerlas totalmente jugables. Guy comenta que «en los rallies de verdad algunas etapas son realmente largas, y no creo que ello tenga ningún interés para un juego o le añada ningún aliciente. Este principio lo hemos aplicado a *Colin McRae Rally 2*, pero además hemos incorporado otros aspectos, como los cruces con carreteras, de tal manera que los circuitos parecen más realistas y son mucho más entretenidos.»

Por lo visto, *Colin McRae Rally 2* está siendo arreglado, trucado y puesto a punto como si del Ford Focus de McRae se tratara. Con un poco más de trabajo en el taller, veremos los frutos de esta labor dentro de pocos meses.







En lugar de imitar **verdaderas pistas de rally, los circuitos han sido creados únicamente teniendo en cuenta su jugabilidad. Suena genial...**

PERFIL	
LOGO:	Codemasters
NOMBRE:	Guy Wilday
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA	Guy trabajó para una compañía de recreativas antes de unirse a Codemasters, donde produjo *Colin McRae Rally*. Ahora está produciendo *Colin McRae Rally 2*.
INFLUENCIAS:	Evidentemente, *Colin McRae Rally*. Como gran aficionado al mundo de los rallies que es (y después de haber visto *Sega Rally*), la intención de la serie *Colin McRae Rally* siempre ha sido crear la sensación de estar conduciendo un auténtico coche de rallies, ya sea por carretera o fuera de ella.
MÁS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB:	www.codemasters.com

NOMBRE

MICRO MANIACS

OBSERVACIONES:

EL CLÁSICO MULTIJUGADOR DE CODEMASTERS REGRESA AL LABORATORIO PARA ENGENDRAR UNA NUEVA CRIATURA...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO	Juego de carreras
DISTRIBUIDOR:	Codemasters
FABRICANTE:	Codemasters
FECHA DE LANZAMIENTO	Marzo

BOCETO DE PERSONAJES



COMPLETADO: 50%



Simón dice... ¡salta! Ahora, si calculas bien podrás saltar muchos obstáculos en vez de tener que rodearlos



Todos los juegos de PlayStation empiezan en un PC. Éstas son las herramientas de diseño que se utilizan en *MM*



Los objetos cotidianos se convierten en colosales barreras en el mundo de los *micro maniacs*

HABÍA UNA VEZ

Micro Machines, que apareció por primera vez para SNES allá en 1991, se hizo famoso por las alocadas carreras sobre el mantel del desayuno que acabarían cautivando a miles de personas.

Con la introducción del sistema de 16 bits se relanzó bajo distintos atuendos, entre ellos, el popular *Micro Machines Military*. Las capacidades multijugador, cada vez más arrebatadoras, aumentaron todavía más su popularidad y lo convirtieron en un clásico.

Con el lanzamiento de la gris, apareció *Micro Machines V3* en 1997. Ahora, ocho jugadores podían verse las caras en esta locura miniaturizada.

A pesar de tener una jugabilidad tan simple, la idea de *Micro Machines* siempre ha sido la misma: los jugadores compiten entre sí con unos minivehículos a la vez que evitan unos obstáculos gigantescos. El que llega primero, gana.

Esta fórmula es tan adictiva que muchos desarrolladores han intentado imitarla (*Circuit Breakers*, por ejemplo) y, cómo no, han fracasado. Codemasters atribuye este éxito a «una mezcla única de carreras diminutas y acción multijugador». Sin duda, *Micro Machines* ha creado su propio estilo. Ahí es nada.

Codemasters tiene fama de ofrecer unos juegos con una vida excepcionalmente duradera. Pero, ahora que se acerca su décimo aniversario, ¿no estará llegando *Micro Maniacs* al final de su distinguida carrera? ¿No va siendo hora de que Codemasters se decante por algo nuevo? Richard Baxter, el productor de *MM*, opina más bien lo contrario...

Pongámonos en antecedentes. Con *MMV3* la serie dio el salto a las tres dimensiones. Con *Micro Maniacs* (nombre que tendrá el juego en España) Codemasters espera apurar al máximo las capacidades de la PlayStation. Richard Baxter nos cuenta que «algunos de los gráficos son asombrosos. También nos hemos esforzado para mejorar la jugabilidad, de tal forma que los fans más veteranos de *Micro Machines* puedan vivir nuevas experiencias, sin desalentar a los nuevos usuarios. La gente lleva años jugando a *Micro Machines*, pero este producto no tiene nada de anticuado.»
Gracias a la drástica revisión que se ha llevado a cabo, el aspecto de *Micro Machines* se ha vuelto casi irreconocible. Atrás quedan los populares cochecitos, reemplazados por los *maniacs* (unas criaturas de poco más de dos centímetros que pueden trepar, saltar, correr por encima de los objetos y, en general, comportarse como los locos que son). Esto ha permitido a los chicos de Codemasters aportar nuevos elementos a la jugabilidad, como el combate. Los nuevos niveles del juego estilo arena son el marco ideal para unas batallas a muerte, donde los jugadores dispondrán de varios movimientos especiales y unos *combos* devastadores.

Micro Maniacs siempre se ha basado en una idea muy simple: entre uno y ocho jugadores se desplazan por unos entornos minúsculos e intentan derrotar a sus oponentes. Pero cuando sólo tie-

«Los tetra-briks se convierten en rascacielos y las barbacoas en ríos de lava»



Los *maniacs* pueden superar obstáculos infranqueables para las máquinas. Basta con trepar, saltar o, simplemente, pasar corriendo por encima



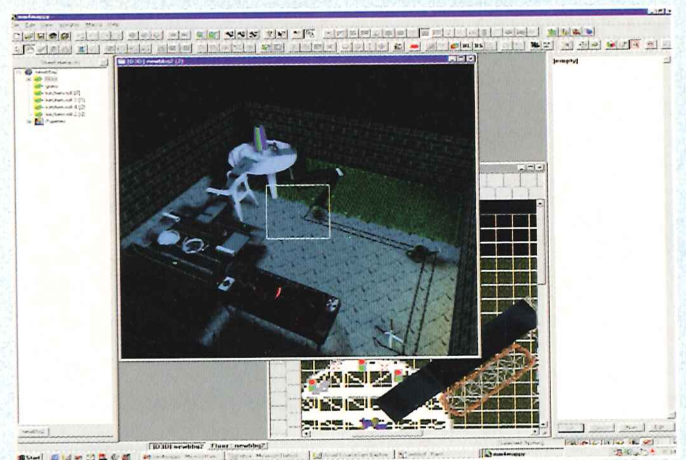
Los entornos son mucho más interactivos y creativos

nes el tamaño de un dedal, incluso los objetos más cotidianos pueden convertirse en trampas mortales. Los tetra-briks de leche se convierten en monumentales rascacielos, las barbacoas se transforman en candentes ríos de lava y los fregaderos de la cocina aparecen como inmensos océanos. Richard mencionó el extraño efecto que le produjo investigar y producir el juego en su forma de ver las cosas. «El otro día me estaba fijando en un tarro de mermelada y me puse a pensar que, si un *maniac* se metiera en él, ¿cuál sería la tensión superficial? ¿Se le quedarían adheridos trocitos a los pies que le dificultarían el movimiento? Y, si lo incluyéramos en el juego, ¿debería ser mermelada con tropezones o normal? A veces, uno se implica demasiado en estas cosas...»

Cada *maniac* dispone de dos ataques especiales, cada uno de los cuales tiene cuatro niveles de potencia. Además de los personajes, por defecto se pueden ir descubriendo otros personajes en determinadas fases del juego. Como el mismo nombre sugiere, todos los *maniacs* están algo chalados. También hay muchos más aspectos que a Richard le encanta destacar. Por ejemplo, el nivel retro. «En uno de los niveles hay una consola de los años ochenta que convierte a todo aquél que entra en ella en un personaje *retro* de un juego *retro*. Me recuerda a mis años de juventud, llenos de inocencia...»

También es fácil pasar por alto los logros técnicos que tanto enorgullecen a sus creadores. Tal como Richard explicó, «hay un sistema de colisiones en 3-D completamente nuevo, parecido al que se emplea en los *shoot 'em up* en primera persona para PC. De este modo, podemos simular colisiones con mucha precisión y permitir a los personajes que interactúen plenamente con su entorno.»
Con tantos cambios, parece que el último *Micro Machines* va camino de convertirse en un juego nuevo. Bueno, tacha eso. En realidad, cambian los personajes pero la locura es la misma...





Pero... ¿dónde están los coches? Como puedes ver, la gente de Codemasters ha dejado a un lado la rueda y ha optado por un modo de locomoción más barato y flexible: la pierna

PERFIL

LOGO:	Codemasters
NOMBRE:	Richard Baxter
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA	Richard ha trabajado en todo tipo de juegos, entre los cuales destaca *Formula 1*. Lleva dos años trabajando para Codemasters
INFLUENCIAS:	Todo tipo de juegos de carreras y multijugadores, como *Worms* y *WipEout*. Evidentemente, los anteriores títulos de *Micro Machines* también fueron una influencia. Richard se pasó mucho tiempo jugando con ellos antes de unirse a Codemasters.

MÁS INFORMACIÓN

PÁGINA WEB:	www.codemasters.com

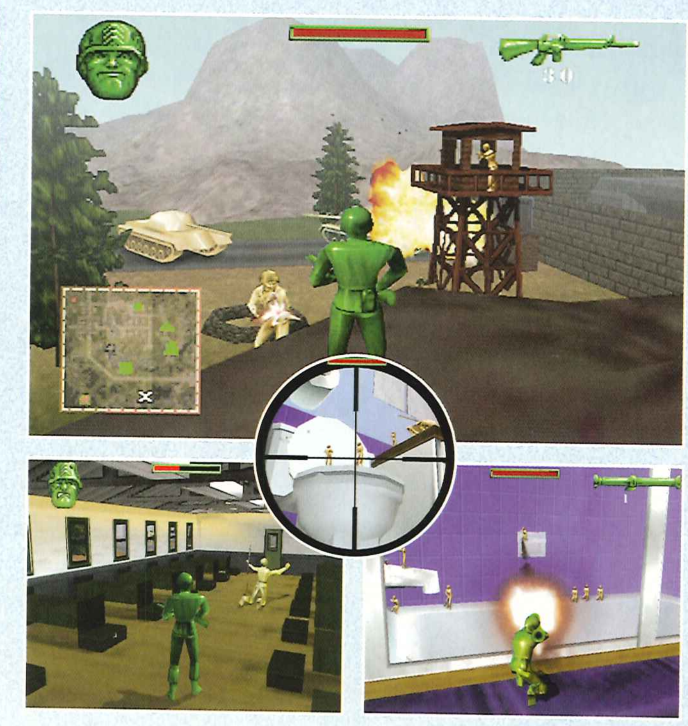
NOMBRE:

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

OBSERVACIONES:

UNOS SOLDADITOS DE PLÁSTICO SE ABREN PASO A TIROS DE LA MANO DE 3DO...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO	*Shoot 'em up* de acción con personajes
DISTRIBUIDOR:	N/D
FABRICANTE:	3DO
FECHA DE LANZAMIENTO	N/D
COMPLETADO	85%









El ejército marrón se sirve de unas poderosas armas que ha encontrado al otro lado del portal

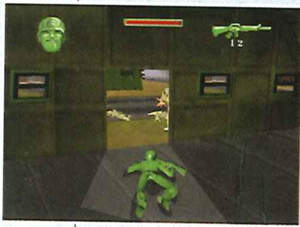
En un mundo donde los combates tienen lugar a cinco centímetros del suelo incluso un inocente plato de ducha puede convertirse en una base enemiga

En un mundo en el que los jardines son campos de batalla y las balas de plástico el pan de cada día, el ejército verde se dispone a entrar en guerra. Hemos hablado con Andre Emerson, productor de 3DO, para averiguar a qué se debe el inicio de las hostilidades. «El General Plastro y su malvado ejército marrón han descubierto unos misteriosos portales», nos cuenta Andre. «Estos portales permiten acceder a una realidad alternativa donde se esconde el secreto del poder definitivo.» La realidad alternativa en cuestión es ni más ni menos que nuestro mundo, un lugar donde el pérfido Sr. Plastro y sus compinches podrán obtener nuevas y devastadoras armas, como lupas o juguetes que cobran vida al regresar a su mundo. Glups.

El ejército verde no sólo tendrá que combatir en ambos lados del portal contra sus homólogos marrones, sino que además deberá enfrentarse a numerosos enemigos de nuestro mundo: arañas, hormigas, cucarachas y un sinfín de bichejos más. «Por suerte el ejército verde cuenta con Sarge, un hombre más duro que el granito, entrenado por el Coronel Grimm para ser el jefe de los comandos de la compañía Bravo», prosigue Andre.

En el juego —como era de esperar— encarnarás a Sarge, en un momento en que todo tu pelotón y tu hija Vikki han sido capturados por el enemigo. Para abrirte paso por el juego tendrás todo un arsenal plástico a tu disposición, pero muchos de los niveles incluyen puzzles y en ocasiones será mejor esconderse que luchar. Tal vez ponerse a cubierto detrás de un paquete de cereales o trepar por una pastilla de jabón no suena como un auténtico juego de acción, pero cuando apenas mides cinco centímetros cualquier rincón de la casa se convierte en toda una aventura.

En *Sarge's Heroes* también habrá un modo (Deathmatch) para dos jugadores, donde podrán elegirse distintos personajes que se moverán por una serie de niveles construidos especialmente para la ocasión. Según Andre, «la jugabilidad simple pero absorbente, los escenarios y la sensación de ser un minúsculo elemento dentro de un mundo enorme convierten el universo de *Army Men* en un sitio a la vez emocionante y divertido.» ¿Y quién somos nosotros para negarlo?





En el modo francotirador de pantalla partida podrás fundir —nunca mejor dicho— a tus colegas

PERFIL	
COMPAÑÍA	3DO
NOMBRE	Andre Emerson
CARGO	Productor
TRAYECTORIA	Andre ha trabajado en Activision y MGM. Empezó en el departamento de atención al cliente y pruebas
INFLUENCIAS	Se pidió a la gente de 3DO que contara sus experiencias infantiles con los soldaditos de plástico. Se incorporaron tantas ideas como fue posible

«Cualquier rincón de la casa se convierte en toda una aventura...»

LOS MEJORES PERIFÉRICOS A LOS MEJORES PRECIOS

PLAYSTATION



MANDO Wing Dual Shock
3.490 Ptas.

MANDO Standard
990 Ptas.



PISTOLA G - 45
6.490 Ptas.



Cable extensión para PSX
690 Ptas.

Cable RF
1.290 Ptas.

Cable RGB Scart Stereo
990 Ptas.





Tarjetas de memoria para PSX
1 MB: 1.090 Ptas.
4 MB: 2.490 Ptas.
8 MB: 2.990 Ptas.

GAME BOY



Funda GB/GBP/GBC
2.990 Ptas.

Protector "Bumper" GBP/GBC
890 Ptas.



Cable Universal Link GB/GBP/GBC
1.390 Ptas.



Batería recargable GBP/GBC: 1.390 Ptas.
Adaptador de corriente + Batería GBP/GBC: 2.190 Ptas.





Luz y lupa GBP/GBC
940 Ptas.



Adaptador de corriente GBP/GBC
990 Ptas.

NINTENDO 64



Rumble + Tarjeta 1 MB para N64
1.990 Ptas.

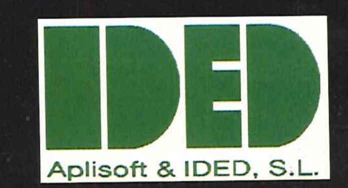


Tarjeta de memoria 1 MB para N64
1.090 Ptas.



Cable extensión para N64
690 Ptas.







NOMBRE:

MESSIAH

OBSERVACIONES:

EL DESTINO DEL MUNDO ESTÁ EN MANOS DE UN ÁNGEL LLAMADO BOB...

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO	Aventura/acción en 3-D
DISTRIBUIDOR:	Virgin
FABRICANTE:	Shiny Entertainment
FECHA DE LANZAMIENTO	Mediados del 2000



BOCETO



COMPLETO: 75%



Había una vez un niño **llamado Bob... Perry tal vez no cuente con un *merchandising* a lo Lara Croft, pero, sin duda, acaba de nacer un héroe de culto**



En lo referente al diseño, ***Messiah*** **bebe del tecno, el *anime*, los cómics y todo tipo de influencias *ciberpunks***

PLANES ANGELICALES

Aunque *Messiah* destaca, sin duda, en términos de profundidad (los 14 mundos que aparecen en el juego son plenamente interactivos y de lo más detallado), la estrella de la función es, sin duda, Bob, el ángel enviado por Dios para limpiar el «infecto, repulsivo, sórdido y enfermo mundo del futuro» de Perry.

Dada la popularidad de este retoño peleón, ¿cabe esperar más aventuras suyas para PlayStation2?

«Preferiría hacer un juego "nuevo" pensado y diseñado para la nueva consola, que explotara al máximo sus capacidades como estamos haciendo con el PC.»

Pero aunque tal vez Bob no vuelva a aparecer por la pantalla de tu televisor, quizá le veamos en otros formatos.

«El otro día me pidieron los derechos de la película, y estoy considerando muy seriamente dejar que la rueden», nos cuenta Perry. «No tengo ni idea de cómo se haría, ¡pero me sorprende que quieran probarlo!»

Cuando *Messiah* esté terminado, Perry empezará a trabajar en el primer título Multijugador de Shiny, *Sacrifice*. ¿Algo más? Bueno, Perry tiene previsto «descansar un poco», pero quién sabe qué o quién podría adueñarse de él mientras duerme...



«Personalmente, estoy hasta la coronilla de *Tomb Raider*, y estoy harto de que cada dos por tres cambien a la modelo de Lara Croft. ¿Por qué caray lo hacen? Sólo había una que valiera la pena y encima la dejan escapar...» A Dave Perry le encanta saltar con frases como esta. Lo cual no es de extrañar si tenemos en cuenta que Perry no es el típico productor de juegos. Mientras otros se esconden bajo una cortina de relaciones públicas de lo más empalagoso, Perry dice lo que piensa. De la compañía que preside Perry, Shiny Entertainment, han salido títulos como *Earthworm Jim* y *MDK*, pero mientras otras compañías se contentan con hacer de las Navidades la temporada ideal para las secuelas, Perry pone su reputación en manos de un malévolo Arcángel llamado Bob; un soldado de Dios con cuerpo de bebé que tiene la misión de salvar el planeta a cualquier precio. Bienvenido al trastornado mundo de *Messiah*.

«No espero que la gente se llegue a colgar pósters de Bob en el lavabo», dice Perry con una sonrisa refiriéndose a su creación. «Hicimos una prueba y a los jugadores no les gustó nada la idea de encarnar a un bebé en el juego. ¡Luego les dejamos jugar y les encantó!»

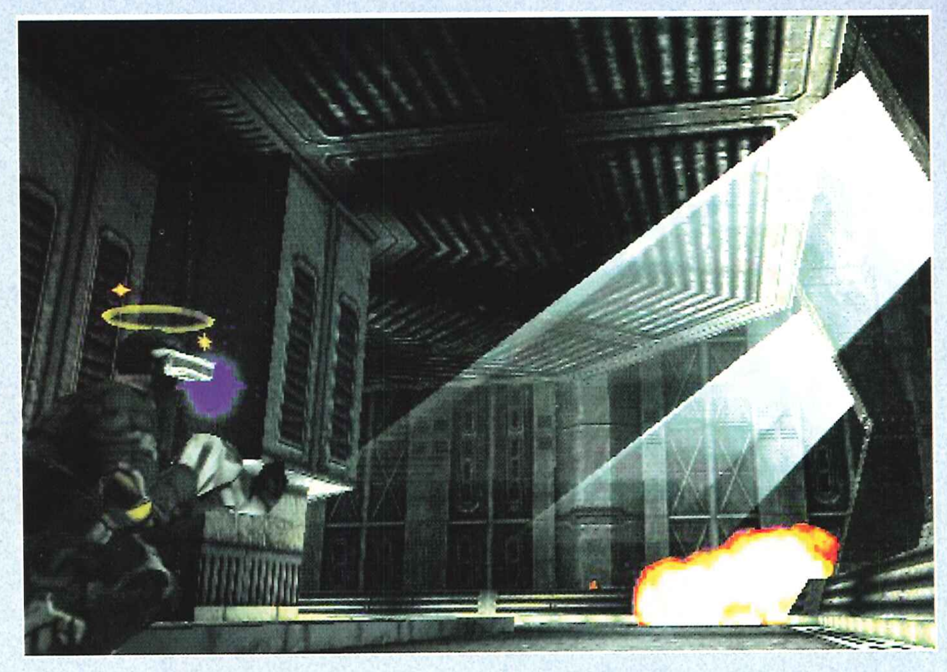
De hecho, este ángel no es un querubín de tres al cuarto. La tarea de Bob es salvar la Tierra de sí misma, enfrentándose a los malhechores, y finalmente, combatiendo al mismísimo Demonio. Pero la gracia del juego está precisamente en *cómo* lo hace.

«Bob tiene el poder de la posesión, por lo que puede introducirse en cualquier persona, animal o ser creado genéticamente y apoderarse de su alma», nos explica Perry. «De este modo, Bob puede usar sus cuerpos, sus armas e incluso sus manos desnudas para estrangular, mutilar, empalar e incinerar a los pecadores enviados para evitar que

« ES COMO SI JUGARAS CON UNA ESCOPETA DE BALINES Y TE VISTIERAS DE ROBOCOP...»



La tarea de Bob es librar al mundo de pecadores y prepararlos para un encuentro con el anciano de la barba blanca. Ello significa recurrir a la posesión, así que deberás elegir tu objetivo sabiamente. No querrás meterte en la piel de Chiquito de la Calzada si tienes delante a un ejército de robots armados, ¿verdad?...



Los colosales mundos en 3-D reflejan la libertad que Perry reclama para sus videojuegos

encuentre a Satán.» Muy original. Tan imaginativo como los colosales mundos en 3-D que hacen que esta loca aventura sea tan impresionante.

«La idea de partida surgió de *Earthworm Jim*, donde te metías en la piel de un gusano debilucho y poca cosa pero luego podías embutirte en un traje cibernético —prosigue Perry—. Esta sensación de pasar de ser un enclenque a tener mucha fuerza es muy divertida. En *Messiah* es como si jugaras con una escopeta de balines y, de repente, te pusieras un traje de Robocop.»

De acuerdo. Pero aunque *Messiah* es un juego sin duda original, lleva más de un año postergando su fecha de aparición. ¿A qué se debe el retraso?

«No esperábamos que se volviera tan complejo», admite el presidente de Shiny. «Cuando empezamos creíamos que estábamos haciendo un *Quake-Unreal-Half-Life* pero con algunos toques nuevos. Resultó que los «toques nuevos» dieron tanto control al jugador que generaron una cantidad inmensa de trabajo, datos y, posteriormente, herramientas para manejar todo el trabajo y los datos. La lista impresa de cosas que un personaje puede hacer llega a medir metro y medio.»

Veremos si todo el tiempo que le han dedicado valía la pena cuando *Messiah* salga finalmente a la venta a mediados del año 2000. Pero el último retraso en su lanzamiento significa que el encantador angelito deberá vérselas con *Gran Turismo 2*. Y, ¿por qué deberíamos decantarnos por un querubín sádico en vez de por una flota de supercoches japoneses?

«Yo soy muy inquieto y siempre me gusta probar cosas nuevas. La gente que sea como yo disfrutará con *Messiah* porque no es una secuela y porque es muy original. Yo mismo estaba muy emocionado esperando *Gran Turismo 2* hasta que vi la demo para PlayStation2. La versión para PlayStation 1 parece su primo lejano. ¡Sony, me habéis hecho perder el interés por *Gran Turismo 2*! Ahora no le pediré a los Reyes Magos que...»

Dave Perry: todo un personaje para todo un juego.



Aunque Bob pueda parecer algo inocente, los pecadores que debe poseer no lo son. Aquí, la señorita de al lado, como podéis ver, tiene poco de inocente y mucho de pecadora...

PERFIL	
LOGO:	Shiny ENTERTAINMENT
NOMBRE	Dave Perry
CARGO	Presidente
TRAYECTORIA	Los primeros juegos de Perry fueron *Dan Dare J* y posteriormente *Supremacy* para Amiga. Después de haber hecho ganar unos cuantos millones a Virgin se trasladó a Estados Unidos.
INFLUENCIAS	*Messiah* está influido por los anteriores plataformas de Perry, pero también tiene un aire gótico que recuerda a la colección Vertigo de DC. Esperemos que así sean sus intenciones hacia PlayStation2.

MAS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB:	www.messiah.com

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

ESCAPARATE DE COCHES

ESTE AÑO, GT2 VENDRÁ CON UNOS 1.000 VEHÍCULOS IMPRESIONANTES Y 20 MARCAS EUROPEAS, OCHO ESTADOUNIDENSES Y SEIS JAPONESAS PARA COMPLETAR LA LISTA. POR DESGRACIA, NO PODEMOS MOSTRÁRTELOS TODOS, PERO TE OFRECEMOS UN PEQUEÑO APERITIVO PARA QUE ADMIRES EL COCHE (POLIGONAL) DE TUS SUEÑOS...



Alfa Romeo
145 2.0 Cloverleaf, 1998
156 2.5 V6 24V, 1998
166 2.5 V6 24V 1998
GTV 3.0 V6 24V 1998
Spider 2.0 TS 1998



Audi
A4 Avant 2.8 Quattro
S3
S4 Limousine
TT



Chevrolet
Camaro Z28 1969
Camaro Z28
Edición 30 Aniversario
Corvette 1967
Corvette Grand Sport 1996
Corvette 427 1969



Dodge
Avenger ES
Charger 1971
Neon R/T
Stratus ES
Viper GTS-R



Ford
Cougar 2.5i 24V
Escort 1.8 Gti
Focus Zetec 1.8 1998
Ka
Mondeo Ghia X
Mustang SVT Cobra 1998

Jaguar
XJ Sport 3.2
XJ220
XJR Vehicle
XK180
XK8 Coupe
XKR



Lotus
Elan S2 1964
Elan S4 Sprint 1971
Elan S2 1990
Elise 190
Esprit Sport 350
Esprit V8 GT



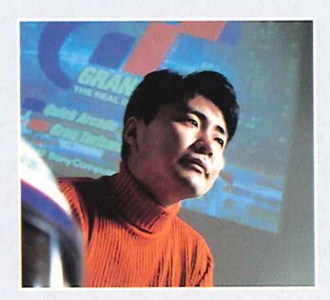
Mercedes-Benz
A160 Avant Garde
AMG C43
AMG C55
AMG E55
CLK 320 Sports
SLK 230 Kompressor

SEÑORES VAYAN CALENTANDO MOTORES

EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS HA VUELTO. PARA CELEBRARLO, TE PRESENTAMOS UNA *PREVIEW* EXCLUSIVA DE GT2, EL JUEGO QUE TODOS ESTÁBAMOS ESPERANDO

G*ran Turismo* representa un éxito absoluto sólo para PlayStation. Mientras la promiscua Lara se ha apoyado en la muleta de los PC para encaramarse a lo más alto de las listas, *Gran Turismo* es cien por cien PlayStation. Cuando llegó, el panorama de los juegos de carreras estaba dominado por un conjunto de arcades y juegos de rallies con trompazos. Actualmente, la palabra clave es «realismo», y de hecho, sin *GT* no hubieran existido juegos como *TOCA* o *Colin McRae*...

PSMag entrevistó al mismísimo «Sr. *Gran Turismo*», Kazunori Yamauchi, vicepresidente ejecutivo de Polyphony Digital, para charlar sobre el juego de carreras del que todo el mundo habla. Pruébalo y seguro que tú también acabas hablando de él...



¡Éste es el hombre! **Kazunori-san, reflexiona sobre *GT2*...**

¿Qué recibimiento creíste que tendría el *Gran Turismo* original?

Nunca esperamos que *Gran Turismo* se convirtiera en un título tan popular. Para nosotros, como creadores del juego, resultó muy emocionante ver cómo los usuarios llegaban a las tiendas y se compraban el juego.

¿Cómo esperáis mejorar lo que muchos periodistas han descrito como la perfección?

La idea original de *Gran Turismo* era ofrecer una simulación realista del comportamiento de los coches de verdad. Para conseguirlo, llevamos a cabo un trabajo de investigación y desarrollo que resultó en la creación de un modelo que, en mi opinión, ha tenido éxito en al menos algunos sentidos. Hemos hecho la simulación lo más realista posible. Los coches que aparecen varían en su comportamiento según el manejo, la puesta a punto, etc.

Nuestra atención al detalle incluso nos ha llevado a grabar un sonido de motor distinto para cada coche, establecer precios para coches de segunda mano e introducir *environment mapping* en las repeticiones. En otras palabras, *Gran Turismo 2* permanecerá fiel al concepto original de *Gran Turismo* de ofrecer al jugador toda la emoción de conducir un coche de verdad.

Seguro que os habéis dejado cosas que os hubiera gustado incluir en el juego original.

En *Gran Turismo* hubo varias limitaciones que nos impidieron incluir todos los aspectos que originalmente queríamos añadir. Sin embargo, en *Gran Turismo 2* deberíamos poder introducir muchos de estos aspectos, así como muchos otros que hemos preparado en función de la información que nos proporcionaban los jugadores.

También hemos trabajado en la interfaz, para asegurarnos de que los jugadores perciban las mejoras de la nueva versión. En lo que respecta a la puesta a punto de los coches, creemos que la primera versión del juego dejaba mucho margen para las mejoras. Haremos todo lo posible para que los avances en la puesta a punto aporten más variedad de estilos de conducir, e intentaremos hacer que la presentación sea más clara y sencilla para el usuario.

¿Puedes decirnos algo acerca de los coches nuevos?

Hemos actualizado la gama de selección de vehículos para que refleje los últimos cambios de los coches existentes en el mercado (ya sean cambios en los modelos como lanzamientos de nuevos modelos). También hemos aumentado considerablemente el número de coches, hasta unos mil vehículos distintos. Los usuarios nos han hecho saber que quieren que el juego disponga de una amplia variedad de modelos, así que hemos hecho lo que hemos podido para satisfacer sus

¡Qué buga **tan guapo! *Gran Turismo 2* viene equipado con los modelos más recientes, desde el Impreza WRX hasta el nuevo Escarabajo de Volkswagen**



GUÍA DEL SABIONDO

La guía más rápida y adecuada para el Juego de Carreras del Año...

- *GT2* es el primer juego de conducción que combina rallies, conducción por carretera y auténticas carreras de turismos
- En *GT2* estarán representadas 33 grandes empresas automovilísticas y alrededor de 1.000 modelos de vehículos, el triple de los que aparecían en el primer *GT*
- Los 20 circuitos incluyen pistas de creación propia como en *GT*, además del circuito de rallies de Tahití, una pista de resistencia estilo Le Mans, una pista oval de alta velocidad, el circuito de montaña suizo y el nuevo circuito de Laguna Secca
- Se pueden probar las pistas de día o de noche
Hay 60 pruebas de conducción adicionales, que ahora incluyen pruebas de derrapaje. Existe un modo de Permisos para los que no superen las pruebas normales
- ¿Aún conservas la tarjeta de memoria de *GT*? ¡Genial! Todas las licencias de *GT* guardadas en la tarjeta de memoria te permitirán acceder a licencias equivalentes en *GT2*
- En *GT2* también hay sonidos reales de motores. A pesar de que los fabricantes no tienen el sonido de los motores de sus coches, Sony grabó todos y cada uno de ellos para el juego
- Aunque los daños tampoco se verán esta vez en los coches, a medida que vayas recibiendo golpes cambiará el manejo del vehículo
- En *GT2* hay servicio de mantenimiento, reparación y mejoras. Compra, cambia y pon a punto las distintas piezas para lograr crear la mejor máquina de carreras de todos los tiempos. También habrá una tienda de ruedas con un montón de marcas reales



Mini
Mini 1.3
Mini Cooper 1.3i
Mini Cooper 127SS Mk1



Mitsubishi
Galant VR-G Touring 1998
GTO Twin Turbo 1992
Lancer Evolution III GSR 1995
Mirage Cyborg-ZR 1997
Pajero Mini Sport 1998
Regnum Super VR-4 1998



Nissan
Fairlady 240Z HS30 (240ZG) 1971
Fairlady Z Version S Doble turbo dos asientos 1998
March Super Turbo 1989
Skyline RS-X Turbo Intercooler DR30 1984



Opel
Astra SRI 2.0i 16V
Calibra '95
Corsa Sport 1.6i 16V
Tigra 1.6i
Vectra 2.0 16V



Peugeot
106 1.6 Rallye
106 1.6 S16
206 GTi
206 Rally Car
306 Rally Car
406 3.0 V6 Coupe



Plymouth
Barracuda 1970
GTX
Pronto Spyder
Road Runner
Road Runner Superbird



Renault
Clio II 16V
Clio Sport V6 24V
Espace F1
Laguna V6
Megane 2.0 16V Coupe



RUF
Porsches modificados, sin licencia
BTR
BTR2
BTR4
CTR
CTR2
Turbo R

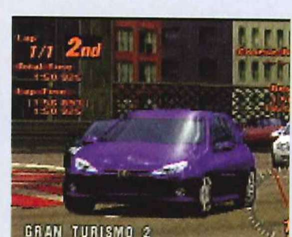
Música pata tus oídos

El *Gran Turismo* del año pasado ofrecía algunas de las mejores canciones que han salido nunca de una ventana (ya sea poligonal o no). Este año sigue en la onda. *Gran Turismo 2* viene con una banda sonora tan exclusiva que hasta los mismos grupos no podrán editar las canciones hasta dentro de dos años. Échale una ojeada a esta lista y luego a esperar el vídeo de *GT2* con Propellerheads que te ofreceremos en exclusiva en los próximos números...

Ash
Death Trip [Instrumental]
The Cardigans
My Favourite Game
(Remix para PlayStation de Faithless)
Everything But The Girl
Blame (Grooverider Jeep Mix)
Fatboy Slim
Illing in Heaven
Mansun
Take it Easy Chicke
(Instrumental)
Propellerheads
Big Dog
Stereophonics
The Bartender & The Thief
(Instrumental)

deseos. En el juego original tuvimos que descartar ciertos coches porque no pudimos obtener la licencia de los fabricantes. Por desgracia, por distintas razones, no hemos podido volver a contar con Porsche ni con Ferrari.





¡Pasen y vean! **Tanto si lo tuyo son los rallies, las carreras sucias, las carreras convencionales o lanzarte a toda leche por las calles de la ciudad, *Gran Turismo 2* lo tiene todo**

¿Qué hay de los nuevos circuitos?

Una de las grandes mejoras son los circuitos nuevos. Los jugadores podrán emplear más estrategia y cálculo, eligiendo con cuidado el rendimiento del coche y sus características así como la puesta a punto y estilos de conducción para adaptarse a los distintos circuitos. Todos los circuitos estarán situados en cinco escenarios diferentes: Roma, Tahití, Seattle, Pike Speak y Laguna. El circuito de Laguna es la única pista real del juego, y tenemos la licencia para su uso. Al utilizar circuitos inventados, podemos aprovechar mejor el motor del juego.

¿Existen coches en el juego que aún no estén disponibles?

Sí, varios. Algunos, incluido el nuevo Celica XYR de Toyota, se presentarán en la Feria del Motor de Tokio.

¿Hubo algunos fabricantes que se negaran a estar en el juego?

Sí, Volvo y Saab, aparte de los mencionados Ferrari y Porsche, que ya tienen contratos de exclusividad con otras compañías.

¿Qué información han aportado los fabricantes al juego?

El movimiento de los coches se ve afectado no tanto por la mecánica o los datos, sino por las dimensiones físicas del vehículo. Evidentemente, hemos recibido mucha información de los fabricantes, pero no son precisamente los pequeños detalles los que nos han ayudado, sino más bien las dimensiones del coche. A través del *Gran Turismo* original me enteré de que a la gente el movimiento le parecía muy real (algo de lo que al principio no estábamos muy seguros). Como es natural, es una relación de mutuo provecho que nos beneficia tanto a nosotros como al fabricante, pero para mí la existencia del vehículo en sí es un elemento crucial del juego, porque quiero que estén todos los coches. Nosotros pagamos a los fabricantes y ellos nos ceden los derechos para incluirlos en el juego.

¿Lograsteis convencer a los fabricantes para que pudierais dañar sus coches en el juego?

En *GT2* habrá una opción mediante la cual la apariencia del coche no cambiará cuando choque, pero el manejo sí. Por defecto, esta opción estará desactivada, pero quienes quieran podrán utilizarla. Habrá un pequeño dibujo del coche en la pantalla que mostrará qué partes están dañadas mediante colores.

¿Cuál es tu opinión personal sobre esta secuela?

Es muy atrevida, muy realista y, a la vez, muy experimental. Esperamos contar con unos 1.000 coches (por ahora hay confirmados unos 800), y unos 20 circuitos (que serán unos 40 con las rutas alternativas). Si queréis aún más, habrá que esperar a otro *Gran Turismo*... ¿*GT2000*?

Un aspecto nuevo de *GT2* son las denominadas «Carreras Sucias». Es algo que se aleja un poco de la línea habitual de Polyphony, ¿no?
Mi creatividad se basa mucho en el instinto. Por ejemplo, mientras trabajaba en este juego, desde Estados Unidos me pidieron que incorporara

TE DAMOS ALGUNAS PISTAS...

AQUÍ TIENES LA LISTA DE CIRCUITOS DE *GT2* QUE RECORRERÁS ESTE INVIERNO, NUMERADOS SEGÚN SU DIFICULTAD



01 Test Course
02 Super Speedway
03 High Speed Ring
Tahiti Dirt Route 3
04 Autumn Mini Ring
Red Rock Valley Speedway
Tahiti Road Circuit
05 Mid-Field Raceway
Smoky Mountain North
06 Clubman Stage Route 5
Eiger Path
Grand Valley East section
Roma Short Track
Trial Mountain Circuit
Deep Forest Raceway
Smokey Mountain South
07 Palm Strip
Autumn Ring
Grand Valley Speedway
Laguna Seca Raceway
Seattle Short track
Green Forest Roadway
08 Special Stage Route 5
09 Roma Circuit
Roma Night Drive
10 North American Roadway
Seattle Circuit
Tahiti Dirt Route 2



Shelby
Cobra 427 1967
Cobra Coupe
GT350
GT500



Subaru
Alcione SVX Version L 1995
Impreza WRX Tipo R STi Versión V 1998
Legacy Touring Wagon GT-B 1998
Rex Supercharger VX 1990
Subaru 360 Young SS
Vivio RX-RA 1997



Suzuki
Alto Works RS/Z 1997
Alto Works Sports Limited 1997
Alto Works RS/X 1990
Cappucino 1995
Kei S 1998
Wagon R Turbo RT/S 1997



Toyota
MR Spyder 1996
MR2 G-Limited 1998
Supra GT Turbo Limited
MA70 1989
Vitz F 1999
Celica XYR
Versión feria de Detroit



TVR
Cerbera 4.5
Cerbera Speed 6
Chimaera 5.0
Griffith Blackpool B340
Speed 12
Tuscan Speed 6



Vauxhall
Astra Rally
Corsa Sport 1.6i
Tigra 1.6i
Tigra Ice Race Car
Vectra Touring Car



Venturi
Atlantique 300
Atlantique 400GT



Volkswagen
Golf IV GTi
Golf IV GTi 1.8T
Lupo 1.4
Nuevo Beetle 2.0
Polo 1.4 16V
Polo G40



algunos coches de tipo *muscle cars* —como los de *Daytona USA* o *Nascar*—, pero les respondí: «No, no va con el juego». Después fui a Estados Unidos y visité algunas carreras de esta modalidad. Allí pude ver que esos coches son muy populares. Pude verlo y sentirlo, y eso me hizo querer introducir este tipo de coches en el juego.

No se trata de mirar un estudio de mercado y ver lo que a la gente le gusta. Es puro instinto.

Otro aspecto nuevo de *Gran Turismo 2* son los rallies.
Las pistas de tierra son muy complicadas. En lo que respecta a la superficie, hay variaciones y diferencias debido a los baches, las ondulaciones y la fricción que puedes sentir mientras conduces.

Fui al rally de Montecarlo para indagar un poco. Después de haber visto un rally de verdad creo que lo más divertido es el *travelling*. Algún día espero poder hacer un par de juegos basados en eso. Introducir el modo rally supuso mucho trabajo. Tuvimos que dedicarle una atención especial porque el coche se desplaza por una superficie más desigual que el asfalto. Intentar simular la conducción sobre tierra es algo realmente complicado, muy distinto de lo que ya habíamos hecho en *GT* sobre asfalto, pero también muy divertido.

Por lo visto, en *GT2* es posible utilizar los modelos del juego original almacenados en la tarjeta de memoria. ¿Se podrán utilizar las partidas guardadas de *GT* y *GT2* en *GT2000* para PlayStation2?
Aún no he considerado la posibilidad de transmitir información de *GT2* a *GT2000*, aunque es factible.

¿Cuál es el futuro de Polyphony Digital después de *Gran Turismo 2*?
Actualmente, estamos trabajando en varios títulos de géneros muy distintos a *Gran Turismo*, como ya hicimos con *Omega Boost*. Durante todo el proceso de desarrollo hemos procurado mostrar la pasión de nuestra compañía por la tecnología en el mundo de los videojuegos.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Polyphony Digital
Número de jugadores: Uno a dos
Disponible: Febrero

GRAN TURISMO 2

JUSTO CUANDO YA NO NOS QUEDABAN MÁS UÑAS DESPUÉS DE DEVORARLAS EN LA ESPERA, LA GENTE DE SONY NOS MOSTRÓ EN LONDRES UNA VERSIÓN BETA DE ESTA MARAVILLA. COMO ERA DE ESPERAR, AGARRAMOS EL VOLANTE COMO UNOS LOCOS...

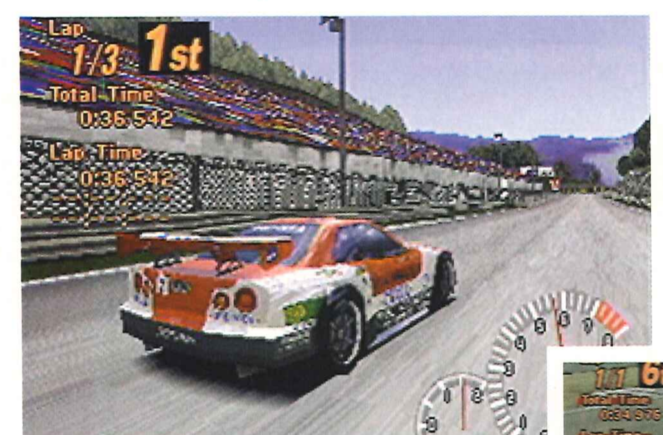
El problema es saber por dónde empezar. Puesto que hemos sido los primeros en poderle echar un vistazo a *Gran Turismo 2* —un vistazo de verdad, lo cual incluye poder darse un garbeo con alguno de los más de 500 coches disponibles en esta versión—, nos sentimos como un mendigo invitado a un banquete después de meses sin comer. Hay tanto por hacer... En los dos CD de *GT2* hay tantas cosas que contar que sería muy fácil olvidarse de mencionar alguna de ellas. Y eso no nos lo perdonaríamos nunca...

En serio, *Gran Turismo 2* es tan bueno que, para empezar, lo mejor será cargarse de tópicos. Es más de lo que esperábamos, en serio. Desde un principio, queda claro que *Gran Turismo 2* supera todas nuestras expectativas como secuela. Sus ambiciones van mucho más allá de rematar la corona de *GT* como mejor juego de carreras en carretera. Es comparable incluso a reyes de otros géneros, como *V-Rally 2*, *Colin McRae Rally* o *TOCA 2*. Y con todos estos tópicos, aún nos quedamos cortos...

Kazunori Yamauchi y su equipo de Polyphony han creado un juego que no sólo dominará el género de las carreras de turismos, sino todos sus subgéneros también. Hay opciones de rallies, carreras estilo arcade y estilo simulación, recreadas con la misma calidad gráfica del primer *GT*.

Este nivel de detalle resulta mucho más asombroso si tenemos en cuenta la profundidad de *GT2*. En lo referente a los coches, hay más de 33 casas fabricantes rondando por este escaparate virtual. Los Honda japoneses y los Chevrolet americanos están aparcados al lado de Jaguar, Mercedes, BMW y Audi. Nombra una marca de coches y lo más posible es que la encuentres en el juego.

En total, en la versión final de *GT2* habrá la friolera de 1.000 modelos de coches, más o menos, y —lo que resulta todavía más impresionante— cada uno de ellos se comportará de forma distinta, tendrá un



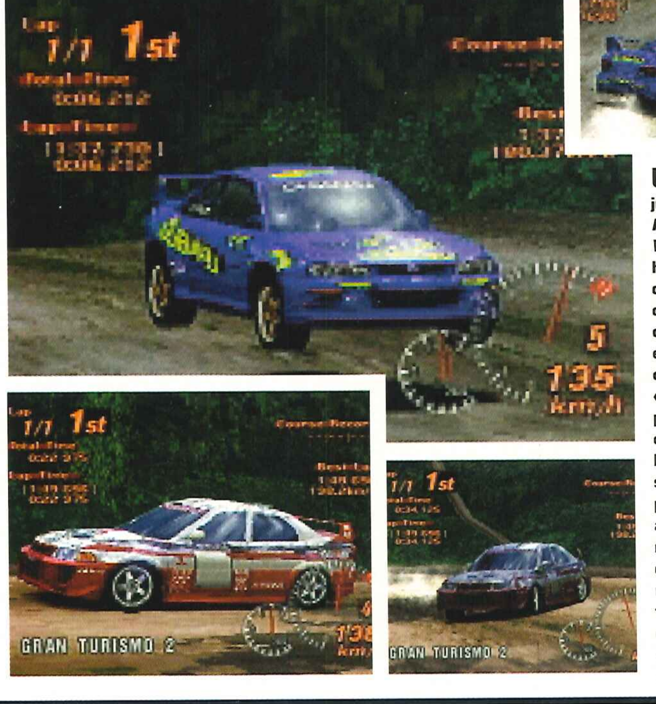
Gran Turismo **fue todo un bombazo en Europa. Este año, con las carreras sucias, debería ser capaz de cautivar incluso a los yankis**

¡El rondador nocturno! *GT2* cuenta con unos impresionantes circuitos de noche para que disfrutes de la vida en la ciudad después de las 12



ATENTO A...

EL MODO RALLY CON SALPICADURAS INCORPORADAS



Últimamente, los juegos de rallies como *Colin McRae*, de Codemasters, o *V-Rally 2*, de Eden Studios, han sacado partido de los deseos de los usuarios de contar con un juego de rallies que salpicara de barro hasta el sofá. *Gran Turismo 2* viene con la intención de aportar su «granito de barro» a este popular género de carreras, y con este fin los chicos de Polyphony han introducido seis pistas de tierra para que puedas derrapar a tus anchas. ¿Impedirá esto que nos compremos un simulador de rallies aparte? Probablemente no. Las carreras sobre tierra de *GT2* son muy divertidas, pero *Colin McRae* sigue siendo el rey del género... ¿Hasta *Colin 2*?





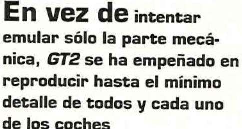
Tanto padres como hijos estarán encantados con *GT2*. Para los más mayores, los recuerdos de un Mini. Para los más salvajes, nada como un BMW 328i...



Poder ver las repeticiones de los mejores momentos da para mucho. Sobre todo para fardar ante los amigotes

«Es como si te dejaran suelto en una Feria del Automóvil y te dieran las llaves de todos los coches...»





En vez de intentar emular sólo la parte mecánica, *GT2* se ha empeñado en reproducir hasta el mínimo detalle de todos y cada uno de los coches

sonido de motor propio y un montón de cosas más. El control de los vehículos se ha mejorado bastante, haciéndolos más diferentes entre sí según su tamaño, velocidad y peso.

El uso de los derrapes es mayor, más suave y realista, más fluido. Pilotar un Lotus Elise en el circuito ovalado es un placer único e intransferible...

Jugar en *GT2* es como si te dejaran suelto en una Feria del Automóvil y te dieran las llaves de todos los coches. Aunque la tentación de dirigirse directamente a la gama Lotus es irresistible, son precisamente los menos «glamourosos» —Ford y Rover— los que aportan una capa extra de profundidad. Al fin y al cabo, es mucho más posible que acabes conduciendo un Peugeot 206 o un Ford Escort que un Lotus Elan. Y aunque pueda parecer demasiado «cotidiano», es una idea que realmente funciona. La aparente normalidad de pilotar un Toyota Celica por una carretera comarcal le confiere un estilo muy especial, un alto nivel de autenticidad.

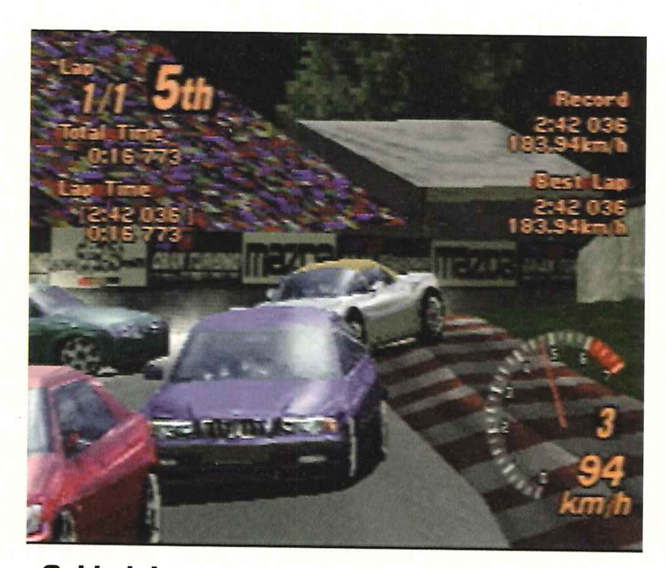
Los circuitos aportan, además, otra dimensión. Hay 20 circuitos diferentes, entre los que destacan los de Roma y Seattle como los más hermosos. Y por si eso fuera poco, súmale algunos circuitos de tierra para completar el asunto. Aunque los vehículos son el punto principal de *GT2*, los circuitos brillan con la misma intensidad en lo que a perfección se refiere. A medida que los coches cruzan las oscuras ciudades o avanzan por pistas rodeadas de árboles, los escenarios cambian sin apenas esfuerzo. Ya sabemos que *GT* marcó un hito en la calidad de los fondos, pero te aseguramos que esta vez volverás a sentir lo mismo que entonces...

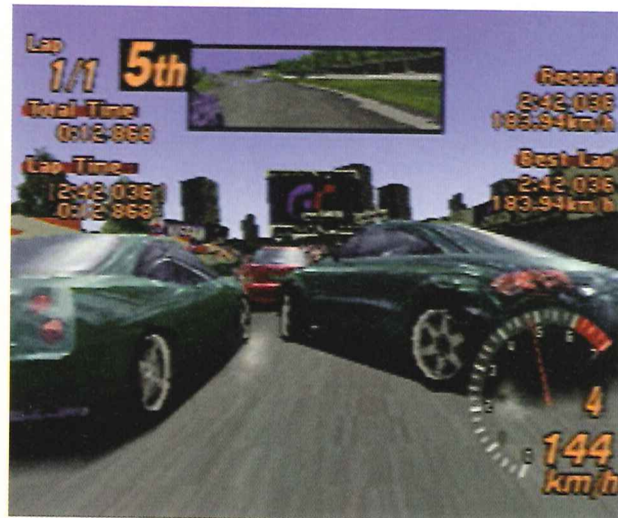
Puesto que el plato fuerte son los vehículos, a veces uno no se da cuenta del asombroso acabado que viste todo el juego. Pero vale la pena prestar atención a detalles como los edificios que vamos dejando atrás o los bosques que se asoman suavemente a la pantalla cuando el coche se aproxima a una curva. Luego están las repeticiones con múltiples cámaras, que incluyen algunas vistas nuevas, como las cámaras pegadas a las ruedas o la vista de pájaro. Incluso las luces de los frenos, las condiciones climáticas y las salpicadas de barro que brotan de las ruedas son más reales que nunca.

GT2 será la experiencia de conducción más impresionante para PlayStation, ya que adelanta de largo a todos sus rivales y a la vez reproduce la sensación de conducir un coche a velocidades prohibitivas. Bueno, gráficamente no alcanza el nivel de perfección de *Ridge Racer 4*, pero eso se debe a que *GT2* mueve muchos más polígonos en pantalla.

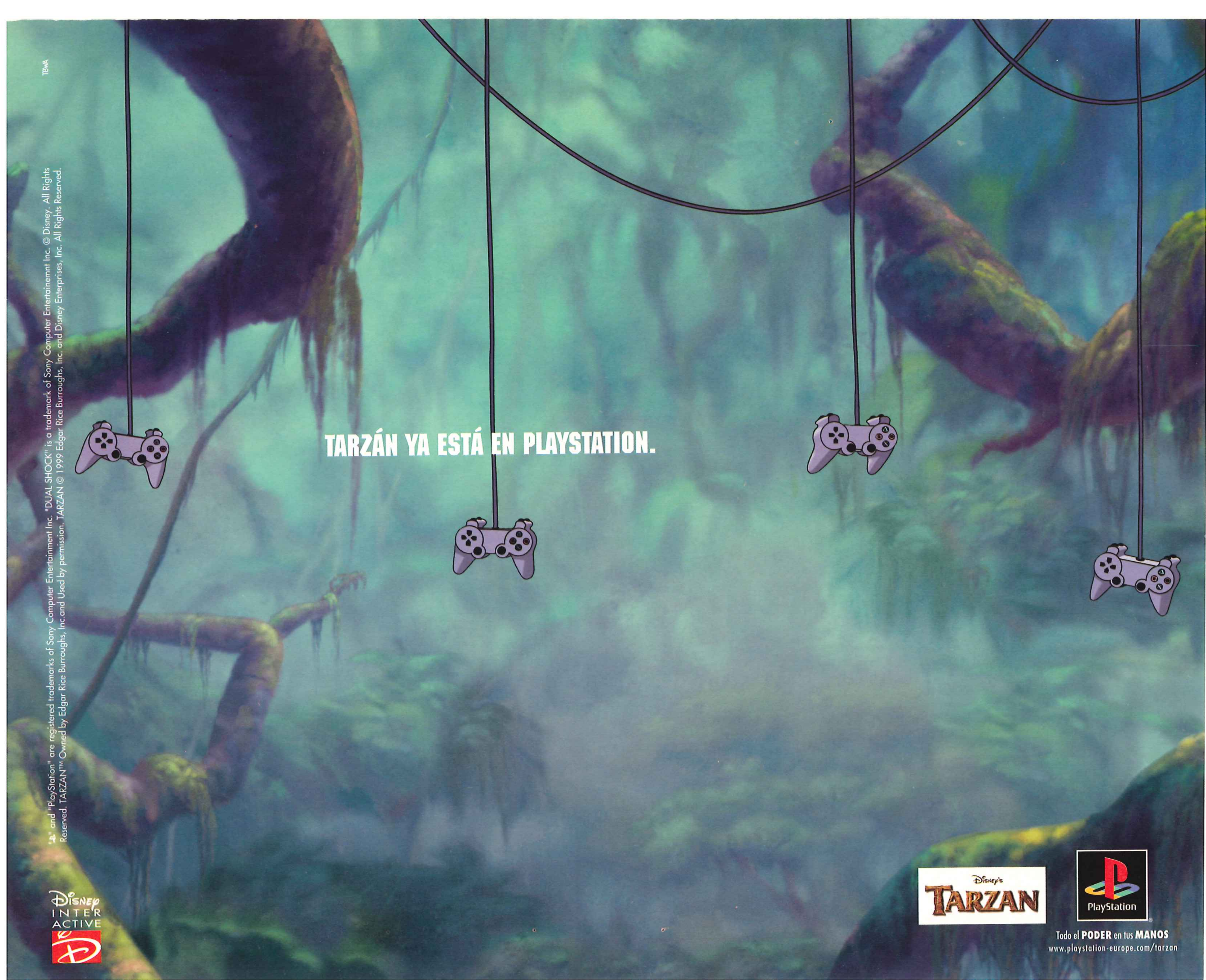
Incluso la música será genial, con artistas como Fatboy Slim o Stereophonics. Son grupos que cualquier conductor joven pondría en el cassette nada más montar en su coche, canciones de moda que puede oír en la radio en cualquier momento. Gracias a esta mezcla de elementos tan cuidada, *GT2* resulta ser casi un curso de conducción, un paquete con todo lo necesario para disfrutar al volante de tu PlayStation, y no simplemente en una serie de buenas ideas enganchadas a un simple motor de gráficos.

Polyphony ha creado una maravilla, con suficiente velocidad como para satisfacer a los amantes de la adrenalina y a la vez con una profundidad inigualable. Y esta profundidad no proviene, simplemente, de un montón de licencias o de un garaje rebosante de coches, sino de un diseño del juego impecable. En otras palabras: *GT2* es el juego de estos Reyes. Seguro. ■





¡Cuidado! Si a un control realista le sumas las sacudidas del Dual Shock (mucho mejores que en el primer juego), tendrás una experiencia «mística»


TARZÁN YA ESTÁ EN PLAYSTATION.
Disney's TARZAN
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/tarzan
Disney INTERACTIVE
TBWA
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainemnt Inc. © Disney. All Rights Reserved. TARZAN™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc.and Used by permission. TARZAN © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.

PREMIOS PLAYSTATION MAGAZINE

LOS NOMINADOS

Éstos son los títulos PlayStation publicados en España a lo largo de 1999 que hemos seleccionado para confeccionar nuestra lista de nominados. Escoge entre ellos los que se ajusten a tu veredicto para cada una de las categorías que conforman los Premios *PlayStation Magazine*. Esperamos vuestras cartas.

1. 360°
2. 40 Winks
3. Ace Combat 3
4. Actua Golf 34.
5. Actua Ice Hockey 2
6. Actua Pool
7. Actua Soccer3
8. Aironauts
9. Akuji The Heartless
10. Ape Escape
11. Asterix
12. Astérix y Obélix contra César
13. Asteroids
14. Barbie Race&Ride
15. Bichos
16. Bloodlines
17. Bloody Roar 2
18. Bomberman Fantasy Racing
19. V-Rally 2
20. Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
21. Bust A Move 4
22. Buster y las habichuelas mágicas
23. C3Racing
24. Capcom Generations
25. Carmageddon
26. Castrol Honda Superbike Racing
27. Championship Motocross
28. Chessmaster 2
29. Chocobo
30. Constructor
31. Crash Team Racing
32. Croc 2
33. Civilitation II
34. Dar Stalkers 3
35. Demolition Racer
36. Destrega
37. Devil Dice
38. Dino Crisis
39. Dodgem Arena
40. Driver
41. Ehrgeiz
42. El Mañana Nunca muere
43. Eliminator
44. Esto es Fútbol
45. Evil Zone
46. FIFA 99
47. FIFA 2000
48. Final Fantasy VIII
49. Fisherman's Bait
50. Formula 1 '99
51. Gex 3D: DCG
52. Global Domination
53. G-Police 2
54. Grandstream Saga
55. GTA London 1969
56. Guardian's Crusade
57. Guardians of Darkness
58. Hard Edge
59. Hot Wheels
60. Jade Cocoon
61. Jurassic Park: Warpath
62. Kensei: Sacred Fist
63. Killer Loop
64. Kingsley
65. KKND Krossfire
66. Knockout Kings 99
67. Kurushi Final
68. La guerrra de los Mundos
69. Las 24 horas de Le Mans
70. Lego Racers
71. Libero Grande
72. Los Pitufos
73. Marvel Vs Street Fighter
74. Medal of Honour
75. Megaman Legends
76. Megaman X4
77. Metal Gear Solid
78. Metal Gear Solid: Special Missions
79. Michael Owen's WLS '99
80. Millenium Soldier Expendable
81. Mission: Impossible
82. Monaco Grand Prix
83. Monkey Hero
84. Mulan Story
85. MTV Snowboarding
86. Music 2000
87. NBA Live 99
88. NBA Pro '99
89. NBA 2000
90. NFS Road Challenge
91. NHL Face Off '99
92. No Fear Downhill Mountain Biking
93. Omega Boost
94. Pac-Man World
95. Point Blank 2
96. Populous: El principio
97. Pro 18 Golf
98. Poy Poy 2
99. Quake II
100. R/C Stunt Copter
101. Rally Cross 2
102. Rat Attack
103. Retro Force
104. Re-Volt
105. Ridge Racer Type 4
106. Rollcage
107. R-Type Delta
108. Rugrats
109. Running Wild
110. Rushdown
111. SF Collection2
112. Shadow Man
113. Shangai True Valor
114. Shaolin
115. Smash Court Tennis-Kournikova
116. Syphon Filter
117. Silent Hill
118. Sled Storm
119. Soul Reaver
120. South Park
121. Speed Freaks
122. Spyro 2
123. Star Wars: Episodio I
124. Street Fighter Alpha 3
125. Street Fighter Collection 2
126. T'ai Fu
127. Tank Racer
128. Tarzan
129. Test Drive 4x4
130. Test Drive 5
131. Theme Park World
132. Tiny tank
133. Tomb Raider 3
134. Tomb Raider: The Last Revelation
135. Tony Hawk's Skateboarding
136. Trap Runner
137. Trick'n Snowboarder
138. Triple Play 2000
139. UEFA Championship League
140. UEFA Striker
141. Um Jammer Lammy
142. Virus
143. Viva Football
144. V-Rally 2
145. Warzone 2100
146. Wip3out
147. Wu-Tang
148. X Games Pro Boarders
149. Xena: La Princesa Guerrera
150. X-Files
151. YoYo's Puzzle Park

TU VEREDICTO Escoge un nominado por categoría de entre los que figuran en la lista «Los nominados», rellena el cupón adjunto y ¡envíanoslo cuanto antes!

Envía este cupón antes del 31 de enero del 2000
PREMIOS PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

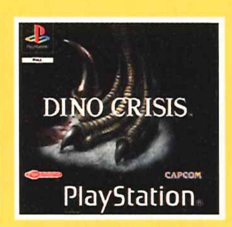
Nombre ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Mejor Juego PlayStation 1999: ....
Mejor *shoot 'em up*: ....
Mejor juego de deportes: ....
Mejor *beat 'em up*: ....
Mejor juego de carreras: ....
Mejor personaje: ....
Mejores gráficos: ....
Mejor banda sonora: ....
Juego más adictivo: ....
Juego más original: ....

















PREMIOS DE LOS LECTORES DE LA EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PLAYSTATION MAGAZINE

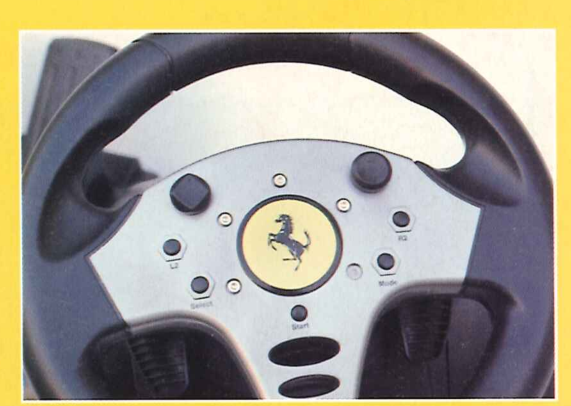
PlayStation Magazine te invita a participar en la elección del Mejor Juego PlayStation 1999. Escoge tu candidato al podio y accede al sorteo de cinco extraordinarios lotes de premios:

1 LOTE CON: UN EQUIPO MICRO DE ALTA *FIDELIDAD CMT-SD1 DE SONY, RELOJ TIME FORCE, FFVIII, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING, MISSION: IMPOSIBLE, DINO CRISIS* (CON CAMISETA Y GORRA), *REVOLT* Y *METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS*, MOCHILA, PORTA CD, CAMISETA Y GORRA SONY PLAYSTATION

1 LOTE CON: CONSOLA PSX, RELOJ TIME FORCE, *FFVIII, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING, MISSION: IMPOSIBLE, DINO CRISIS* (CON CAMISETA Y GORRA), *REVOLT Y METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS*, MOCHILA, PORTA CD, CAMISETA Y GORRA SONY PLAYSTATION



1 LOTE CON: VOLANTE GUILLEMOT, RELOJ TIME FORCE, *FFVIII, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING, MISSION: IMPOSIBLE, DINO CRISIS* (CON CAMISETA Y GORRA), *REVOLT Y METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS*, MOCHILA, PORTA CD, CAMISETA Y GORRA SONY PLAYSTATION



2 LOTES CON : RELOJ TIME FORCE, *FFVIII, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING, MISSION: IMPOSIBLE, DINO CRISIS* (CON CAMISETA Y GORRA), *REVOLT Y METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS*, MOCHILA, PORTA CD, CAMISETA Y GORRA SONY PLAYSTATION











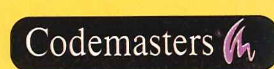










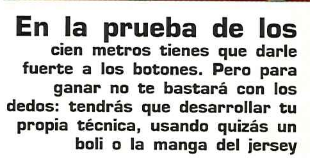



Distribuidor: Konami
Fabricante: Konami
Jugadores: Uno a cuatro
Disponible: Finales de enero

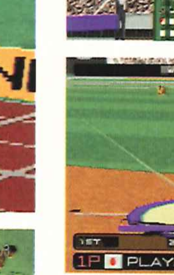
International Track & Field 2

AHORA QUE HAN REMEZCLADO EL CLÁSICO DE KONAMI PARA PLAYSTATION VOLVEREMOS A APORREAR BOTONES COMO LOCOS. PREPARADOS, LISTOS... ¡YA!





En la prueba de los cien metros tienes que darle fuerte a los botones. Pero para ganar no te bastará con los dedos: tendrás que desarrollar tu propia técnica, usando quizás un boli o la manga del jersey



En algunas pruebas no se requiere solamente fuerza sino también ritmo y una correcta dosificación de los movimientos. El lanzamiento de martillo es un buen ejemplo: ve ganando impulso poco a poco y asegúrate de lanzar el martillo en el momento adecuado

ATENTO A ...

LA BÚSQUEDA DE LA PERFECCIÓN FÍSICA, AL ESTILO DE PLAYSTATION



Sin duda, uno de los aspectos más impresionantes de International Track & Field 2 es el realismo de la animación. Para conseguirlo se han usado ciertos ángulos de cámara que dan un toque muy televisivo al juego, y además se han incluido las típicas repeticiones. En este título, además de usarse alta resolución, se ha capturado el movimiento de atletas auténticos para que los gestos de los participantes sean realistas al máximo

Cuántos videojuegos conoces que te dejen el brazo tonto? La verdad es que entre las prioridades para elegir un título, el dolor físico no suele ocupar un puesto muy importante. Sin embargo, esta segunda entrega de *Track & Field* te permitirá compartir el dolor de los atletas virtuales; suponiendo que juegues bien, claro.

El juego original tuvo mucho éxito en las máquinas recreativas de los ochenta y posteriormente originó cientos de versiones distintas. Todas ellas tenían un denominador común: el sistema de control. Pulsando alternativamente dos teclas en rápida sucesión conseguías que tu atleta corriese más rápido. Cada prueba se basaba en este sistema básico de control, aunque a veces tenías que darle a un tercer botón para que tu atleta saltase (como en la prueba de salto de longitud) o arrojase algo (como en el lanzamiento de jabalina o de martillo), pero eso era todo.

Con las Olimpiadas de Sydney a la vuelta de la esquina, este tipo de juego puede hacerse bastante popular. *Track & Field 2* te ofrece quince pruebas distintas, en las que puedes participar aisladamente o como parte de una competición olímpica. Algunas de estas pruebas son la de cien metros lisos, el salto de longitud y el lanzamiento de martillo, pero

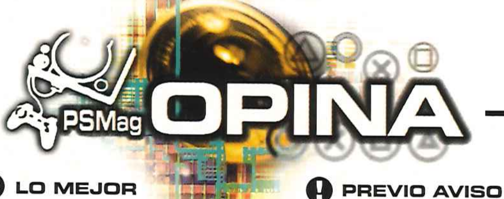


La presentación es buenísima. Cada prueba se simboliza con la imagen perfectamente animada de uno de los atletas participantes

también se incluyen otras menos habituales, como el salto de trampolín o el piragüismo. En las pruebas de atletismo en pista se requiere sobre todo velocidad, mientras que en las que se disputan en campo es más importante el ritmo y la correcta dosificación de los movimientos.

Evidentemente, es mucho mejor jugar a *International Track & Field 2* con los colegas. Es muy fácil aprender el sistema de juego y además el título resulta sorprendentemente adictivo, especialmente cuando te ves en pos del récord mundial de los cien metros lisos.

Aunque en realidad *Track & Field 2* no ofrece verdaderamente nada nuevo, el programa está muy bien hecho y se incluyen algunas escenas de animación donde se ha reproducido magníficamente el movimiento, lo que contribuye a dar vivacidad al conjunto. Como juego individual tiene sus limitaciones, pero como experiencia Multijugador pocos rivales podrán disputarle la medalla de oro.



LO MEJOR
- Los excelentes gráficos
- El clasicismo de la acción
- La perfección del modo Multijugador

LO PEOR
- Empieza a estar anticuado
- Se necesitan unos buenos bíceps
- Desgasta los mandos

PREVIO AVISO

Comparado con la complejidad de los simuladores de deporte actuales, *Track & Field 2* puede parecer algo flojo. Sin embargo, la simplicidad de los controles sigue siendo un placer para el usuario y las imágenes son sublimes. ¿El mejor título de atletismo de la historia? Ya veremos...

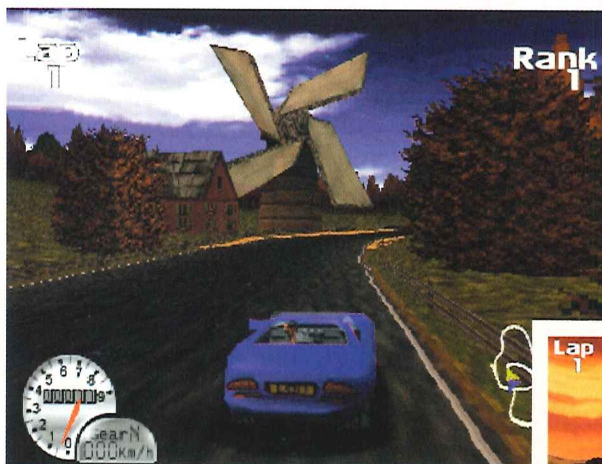


M@X CENTER
LA CUNA DEL VIDEOJUEGO
26950
PLAYSTATION+ DUAL SOCK+ PISTOLA G-CON 45+ TIME CRISIS
23500
PLAYSTATION+ DUAL SOCK+ POWER WING DUAL+ MEMORY CARD 1MB
19900
PLAYSTATION+ DUAL SOCK
7490
7990
8990
7490
7990
7490
7490
7990
7490
8490
PLATINUM
3990
3990
8990
7490
8490
6990
3490
3990
8490
8990
7490
8490
3990
3990
7990
7990
8990
3990
3490
PORTES PENINSULA 700 pts.
PORTES BALEARES 1000pts.
PAD SUPRA X-WING
AMARILLO
VERDE
990
DUAL SOCK SONY
4500
MANDO TRASPARENTE
990
NARANJA
VERDE
AZUL
ROJO
PISTOLA INNOVATION
8500
CARCASA PSX TRANSPARENTE
VERDE
AZUL
ROJA
GRIS
3900
N-PAL
3900
MEMORY CARD COMPATIBLE 8Mb
NARANJA
AZUL
ROJO
3800
ACTION REPLAY
3995
POWER WING TRANSPARENTE
3500
NEGRO
VERDE
AZUL
ROJO
PISTOLA PANTHER
4200
DUAL UPXUS
FLUORESCENTE
TRANSPARENTE
ESMERALDA
NARANJA
AZUL
3995
3500
MULTI TAP
MEMORY 1Mb SONY
ESMERALDA
NARANJA
AZUL
ROJA
2100
TWIN JOY PAD 74 Cm
7995
¿BUSCAS ALGO DIFERENTE?
LO TENEMOS TODO:
PLAYSTATION
NINTENDO
ALQUILER
DREAMCAST
PC
TELEFONIA MOVIL
SOFTWARE
HARDWARE
INTERNET
Para hacer tu pedido llama al:
902 42 41 40
O Visita tu Cyber M@x Center más cercano
ALICANTE
- Elche: Avda Vicente Blasco Ibañez, 17
MADRID
- Travesia de Ronda, 2 Local 1
- Alcala de Henares:
C/ Alejo Carpentier, 14 (El Ensanche)
VALLADOLID
- Caamaño, 55
UNETE A LA CADENA
M@X CENTER
GRUPO PROMAX
902 304 403
VALE DESCUENTO
15% Descuento en productos UPXUS ®
ALQUILER 2x1
VALIDO SOLO EN TIENDA
Promocion valida hasta 1-1-2000

Distribuidor: Virgin
Fabricante: Smart Dog
Jugadores: De uno a dos
Disponible: N/D

Roadsters

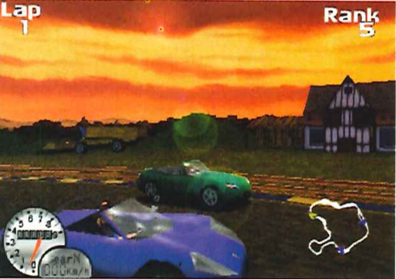
CON EL HIPERREALISTA *GRAN TURISMO 2* CASI EN MARCHA, ¿QUEDA SITIO PARA UN TÍTULO DE CARRERAS Y APUESTAS?



Los gráficos están bien, más que la carrera en sí. Aunque los coches y los escenarios son muy atractivos, cuando podamos compararlo con títulos de próxima aparición como *Gran Turismo 2*, *Roadsters* nos parecerá bastante tosco



Es fácil aprender a derrapar en curvas como ésta



Los fanáticos de los juegos de conducción han tenido donde elegir este año, con joyas tan diversas como *Driver*, *V-Rally 2* y *Ridge Racer Type 4* luchando por atraer su interés. Se diría que, ahora, cualquier fabricante dispuesto a destacar en el mercado de los simuladores de carreras sólo podría ofrecer algo muy especial. Sin embargo, Smart Dog ha decidido editar un título de carreras bastante sencillo: el único detalle original que aporta a un género tan masificado es la posibilidad de apostar en las competiciones (ver el recuadro *Atento a...*).

Las carreras propiamente dichas se reparten en tres secciones, que se vuelven progresivamente más difíciles. Empiezas el juego con unos pocos miles de libras, lo suficiente para adquirir un coche. Puedes elegir entre 30 deportivos de lujo, todos ellos con configuraciones y piezas modificables. Al estilo *Gran Turismo*.

Las similitudes con *GT* se mantienen cada vez que te dispones a disputar una nueva prueba. A medida que vas ganando dinero con las carreras y las apuestas se van activando coches nuevos, ampliaciones y mejoras. No obstante, *Roadsters* incluye más elementos arcade que *Gran Turismo*, pero le falta la elegancia visual que caracteriza a *GT* y a otros modernos simuladores de automovilismo. A estas alturas del desarrollo hay todavía algunos detalles que necesitan un repaso. La IA de los rivales controlados por el ordenador, por ejemplo, necesita perfeccionarse. La mayoría de las carreras acaban convirtiéndose en competiciones individuales, ya que tu coche circula varios kilómetros por delante del resto. También puedes elegir piloto en la pantalla de selección, pero, aparte de las obvias diferencias cosméticas, todos ellos parecen idénticos, sin ninguna habilidad ni debilidad específica. Además, el personaje que eliges no siempre acaba en el asiento del conductor de tu coche. Cuando los programadores hayan conseguido solucionar estos problemas, habrán hecho de *Roadsters* un título bastante digno. La cuestión es: ¿será eso suficiente?



Roadsters prefiere los escenarios pintorescos y exóticos en lugar de los típicos circuitos de competición

«Elige entre 30 deportivos de lujo distintos»

ATENTO A...

¿CONDUCIR DEPORTIVOS DE LUJO Y APOSTAR? ¡BUENA IDEA!



***Roadsters* te ofrece** la posibilidad de apostar en todas las carreras en las que participas. El dinero que ganas con los aciertos te sirve para adquirir piezas nuevas y accesorios para el coche que dispones o incluso, si logras ganar lo suficiente, para comprarte un deportivo nuevecito. ¡Genial!



LO MEJOR
- La posibilidad de apostar
- La simplicidad de la acción arcade
- Los 30 coches

LO PEOR
- La pésima IA
- Las imágenes anticuadas
- Los pilotos no se distinguen

PREVIO AVISO
Aunque la posibilidad de apostar en las carreras en las que participas es una novedad en este género, *Roadsters* es un juego algo flojo y, si no lo ponen a punto, no estará en condiciones de competir con la próxima generación de títulos de automovilismo.

CONCURSO



Trepar por los árboles, saltar de liana en liana, ir botando por todas partes como un mono... Ahora tienes la oportunidad de emular a Tarzán, nuestro héroe de la selva. Y con ello convertirte en un ser atlético, volátil e indestructible.

Antes de colgarte de la liana, y para evitar sorpresas mayores, te aconsejamos «calentar» adecuadamente los músculos de tu *body*. Las salvajes piruetas del hombre del taparrabo podrían acabar, además de con tus neuronas, con tu descansado cuerpo.

Aunque a primera vista pueda parecer que el trepador de la selva se deshace con suma facilidad de sus contrincantes... mejor será que vayas a paso ligero... los «amigos» de Tarzán aparecen por todas partes.

A-a-aaaaahh... ¡cuidado con la cabeza!





La pregunta

Los movimientos de *Tarzan* están inspirados en gestos de...

A. Escaladores

B. Windsurfistas

C. Lola Flores

El premio

1 juego completo *Tarzan* para cada uno de los 20 ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Tarzan*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

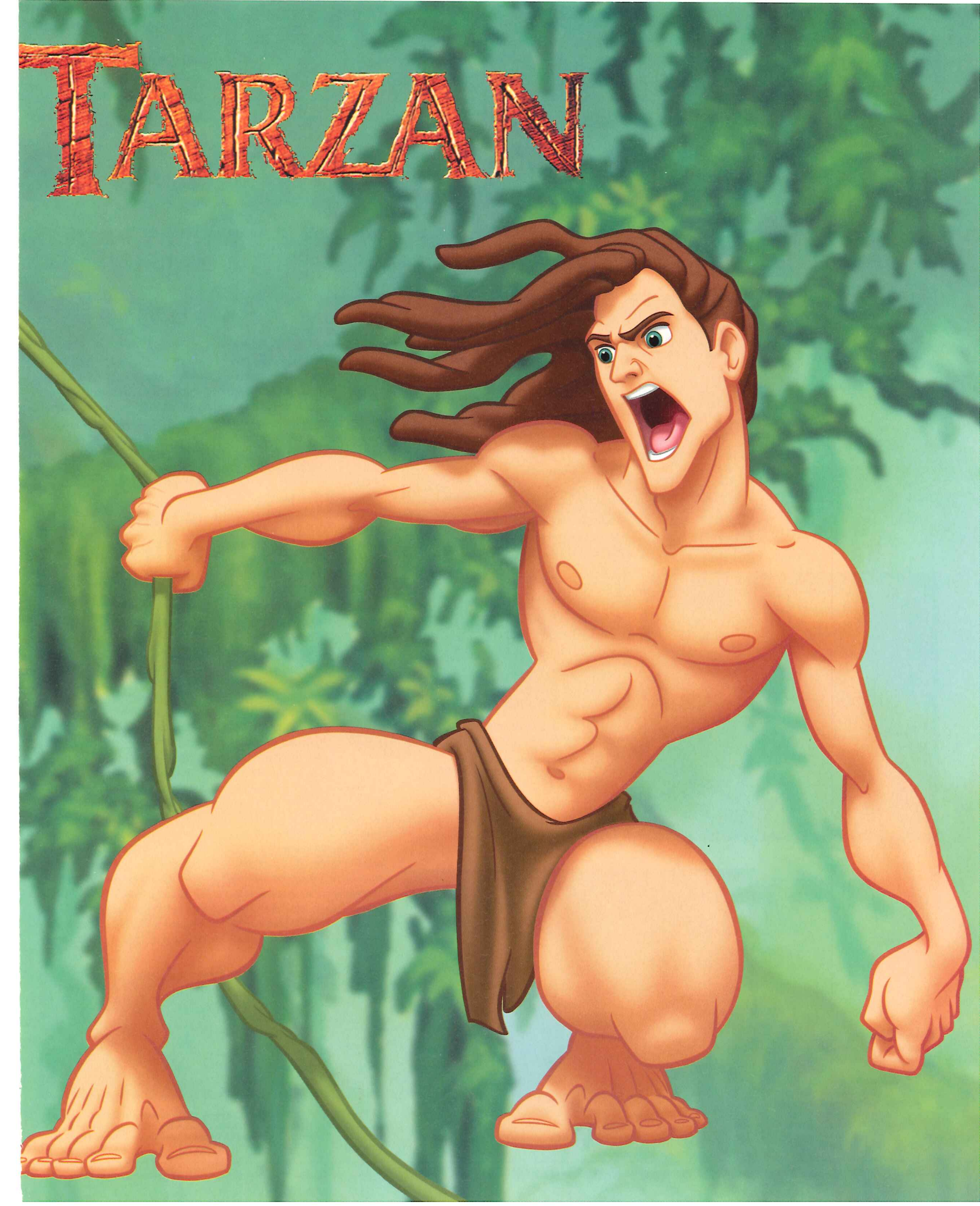
País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.




TARZAN

Distribuidor: Konami
Fabricante: Konami
Jugadores: Uno a cuatro
Disponible: Febrero

ISS PRO EVOLUTION

EL RONALDO DE LOS SIMULADORES DEL DEPORTE REY HA VUELTO, Y SU FÚTBOL INSTINTIVO SIGUE OFRECIÉNDONOS MÁS EMOCIONES QUE UN AUTOBÚS REPLETO DE BRASILEÑOS



Las animaciones de los habilidosos jugadores incluyen un montón de controles con el pie, maniobras y movimientos realistas

El nombre *ISS Pro* se ha convertido en toda una leyenda en el reino de los simuladores de fútbol. Y no gracias a su ultra-realismo, como pasa con *Actua*. Ni tampoco a los montones de miles de millones de pesetas en contratos de patrocinio, como con *FIFA*. No, *ISS* siempre ha sido jugabilidad pura y dura, fútbol intuitivo y adictivo.

Evolution es el último retoño de esta ilustre familia, y por el momento, parece que va a seguir manteniendo muy alto el honor de sus antepasados.

Pero, ¿qué nos ofrece este juego? Bueno, tal y como cabe esperar de los modernos simuladores del deporte rey, hay un montón de opciones de principio a fin. El modo Match te permite jugar un rápido partido de exhibición o chutar penaltis. El modo League te abandona a tu suerte en ligas de 16 equipos para que consigas llegar a lo más alto. El modo Cup te ofrece toda una selección de competiciones a base de eliminatorias, mientras que la Master League pone a tu disposición los equipos de 16 clubes de verdad para que te enfrentes contra ellos. También está el ahora obligatorio modo de Entrenamiento, para que puedas ensayar algunas jugadas a balón parado y tácticas de ataque antes de enfrentarte a la poderosa Chipre... o a cualquiera de las 54 selecciones nacionales que puedes elegir. Impresionante: en cada una de estas opciones hay cantidad de modos y opciones diferentes que probar (elige el gol de oro, o jugar contra equipos de estrellas, etc.), y es aquí donde han llevado a cabo la mayoría de las mejoras. *ISS Pro Evolution* es el sueño de cualquier amante de los experimentos.

> **«Los jugadores entran y chutan con la naturalidad de los futbolistas de verdad»**

Por supuesto, los gráficos de los partidos también han pasado por un proceso de mejora, pero Konami ha prometido hacer no sólo que el juego quede mejor, sino que también sea más jugable. Para empezar, los campos son más grandes que los de *ISS '98*, por lo que dispones de mayor amplitud y visión tácticas durante tu partido. Además, los jugadores interaccionan con la pelota de forma mucho más realista y con mayor fluidez que en títulos anteriores, gracias al mayor número de movimientos y de animaciones disponibles. Esto nos permite disfrutar de un juego de fútbol realmente convincente,



Cómodo en el área... Como en anteriores títulos *ISS*, los delanteros disponen de toda una gama de movimientos para chutar. Muchos de ellos los puedes provocar automáticamente si tu jugador está en el lugar y en el momento adecuado. Chilenas, voleas y cabezazos... Todo es posible

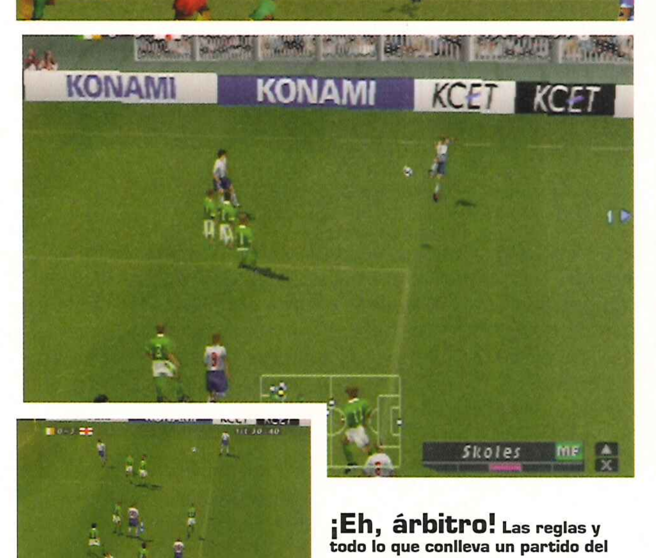


Konami te ofrece estrategias tanto de ataque como de defensa. El pase al hueco hará que los atacantes rompan la defensa (izquierda), pero puedes contrarrestarlo con un poco de picardía en el fuera de juego (derecha)



Un montón de opciones por delante... Como buen simulador moderno de fútbol que es, *Evolution* está lleno de opciones. Prueba con diferentes escenarios de entrenamiento (izquierda, arriba), antes de afrontar alguna de las muchas competiciones que puedes configurar (abajo, izquierda) y enfréntate por fin a una de las 54 selecciones nacionales (abajo)





¡Eh, árbitro! Las reglas y todo lo que conlleva un partido del deporte rey están presentes en todos y cada uno de los elementos de *ISS Pro Evo*, desde los porteros hasta las faltas

ya que los jugadores paran la pelota, se giran, regatean, chutan y hasta hacen la bicicleta con toda la gracia y la naturalidad de los futbolistas de verdad. Aparte de lo que salta a la vista, también han afinado la jugabilidad de muchas y muy diferentes maneras. Hay más opciones de estrategia dentro de cada partido, lo que te permite elegir de entre varias tácticas de ataque y defensa durante el encuentro. También hay un montón de nuevos movimientos; descubre cómo regatear al portero, cómo esquivar entradas o cómo hacer pases bombeados y paredes que volverán locos a los defensores. A pesar de que siguen existiendo los habituales pases largos, cortos, chutes y pases al hueco, todos han sido modificados para poner a prueba la habilidad del jugador. Estamos hablando de un considerable arsenal. Este juego no es simplemente un arcade de ir chutando alegremente, verdaderamente tienes que construir un juego de equipo decente, anticipándote en la defensa, atacando desde todos los ángulos posibles y trabajando en equipo en vez de emborrachándote de balón.

ISS Pro Evolution es divertido y fácil de controlar, cuenta con una jugabilidad más completa y más posibilidades estratégicas para los jugadores confiados. Con el modo para cuatro jugadores y la opción de crear tus propios equipos desde cero, este juego debería ser capaz de mantenerte satisfecho durante unos cuantos meses. Konami chuta. Konami marca. ■



LO MEJOR

Animación realista de los jugadores
Montones de opciones de estrategia
Modos de juego interesantes

LO PEOR

Comentarios poco inspirados
Escenas de vídeo demasiado largas
Apenas ninguna idea original

PREVIO AVISO...

Parece que estamos ante una incorporación completísima y de estupenda factura a la familia de los simuladores de fútbol de PlayStation.
La profundidad táctica y la realista jugabilidad ofrecen mucho más juego que *FIFA* y compañía, y sin la desconcertante complejidad de *Actua Soccer*

ATENTO A ...

LA OPCIÓN QUE TE PERMITE TENER A LA MÁQUINA DE COMPAÑERA



Una pequeña y acertada mejora de *ISS Pro Evolution* es la posibilidad de elegir tres jugadores controlados por la máquina para que te ayuden cuando juegas solo. Tal y como haría un jugador humano, estos jugadores participarán activamente en el juego, y no se limitarán a dejarse controlar cuando les pases la pelota cerca. Esto te permite experimentar una auténtica sensación de juego en equipo; puedes colocar a tu jugador en posiciones clave y esperar a que te pase la pelota, en vez de tener que hacerlo absolutamente todo tú. Es un poco como lo que Namco intentó conseguir en *Libero Grande*, pero mucho más jugable. Sinceramente, una idea genial para los aficionados de verdad

Distribuidor: Proein
Fabricante: Capcom
Jugadores: Uno
Disponible: Abril

Resident Evil 3: Nemesis

VETE PREPARANDO. LOS PUTREFACTOS HABITANTES DE RACOON CITY HAN RECIBIDO REFUERZOS... ¡Y VAYA REFUERZOS!



Al deambular por estos escenarios, de una calidad sublime, uno casi puede sentir el fétido aliento de la muerte en la nuca

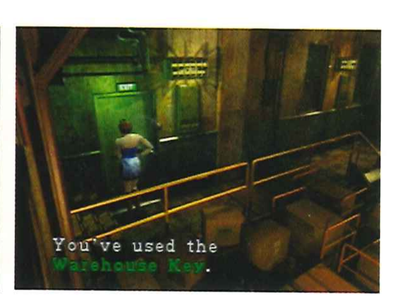
El terror tiene dos nuevos rostros ahora que la trilogía de *Resident Evil* se acerca a su sangriento final. Pero seguro que no termina sin dejar algunos sustos más tras de sí... Si hay algún aspecto de *Resident Evil 3* que garantice una nueva hornada de seguidores es, sin duda, las criaturas de Nemesis. Del mismo modo que las películas de terror son recordadas por escenas clave (Leatherface blandiendo la sierra eléctrica en *La matanza de Texas* o la mano de Carrie emergiendo de la tumba), también *Resident Evil 3* inscribirá su nombre en tu psique con estos supernecrófagos.

Por si la típica mezcla de perros rabiosos, zombis tambaleantes y hombres del saco mutados no fuera suficiente, el último paseo por las calles infestadas de Racoon City se ve constantemente amenazado por las apariciones de estas inquietantes criaturas. La primera debuta atravesando una ventana en persecución de nuestros héroes, Jill Valentine y Carlos Oliveira. Y cuando aparece en pantalla sientes un escalofrío de terror que el mismísimo Stephen King ya quisiera transmitir en sus novelas.

El efecto se intensifica aún más gracias al poder desmedido de las bestias de Nemesis y a su tamaño en comparación con los habituales muertos vivientes de Racoon City. No son sólo superzombis; son unos monstruos de dos metros y medio con bazuca incorporado que muestran una cruel inteligencia sin precedentes en la serie. Si Jill o Carlos intentan huir, les perseguirán. Y lo que es peor, no se detendrán ante nada, y en la persecución abatirán puertas como si de fichas de dominó se tratara. El único modo de ganar un poco de tiempo es enfrentarse a ellos con lo que se tenga a mano. Esta amenaza implacable le añade un elemento dramático del que carecían los anteriores títulos de *Resident Evil*, ya que se crea una tensión extrema que te mantiene constantemente en vilo. Si bien *Silent Hill* se decantaba por un terror más psicológico, alejado de la espectacularidad y aparatosidad de *Resident Evil 2*, esta tercera entrega

> **«El argumento encaja a la perfección con la historia de la serie»**





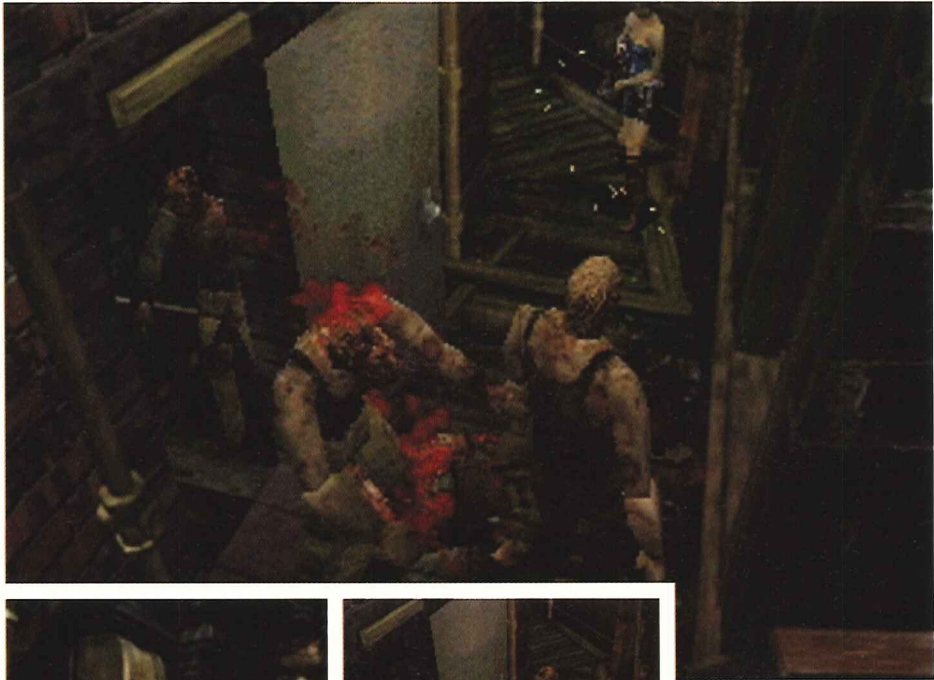
El movimiento de los personajes ahora es más fluido. Jill y Carlos pueden acercarse a las escaleras sin los artificiales gestos de antaño. También son mucho más rápidos a la hora de reaccionar ante los zombis, y con toda esta potencia de fuego a tu disposición, que se vayan preparando esos apestosos...







Ahora Jill dispone de un giro de 180° que le permite girarse y encarar en un instante las hordas enemigas que se avecinan



El ejército de zombis agrupa a miembros de cualquier credo y condición. Los gordos se mezclan con los flacos, y los hay que se mueven más deprisa o que son notablemente más fuertes

bebe de ambas fuentes.

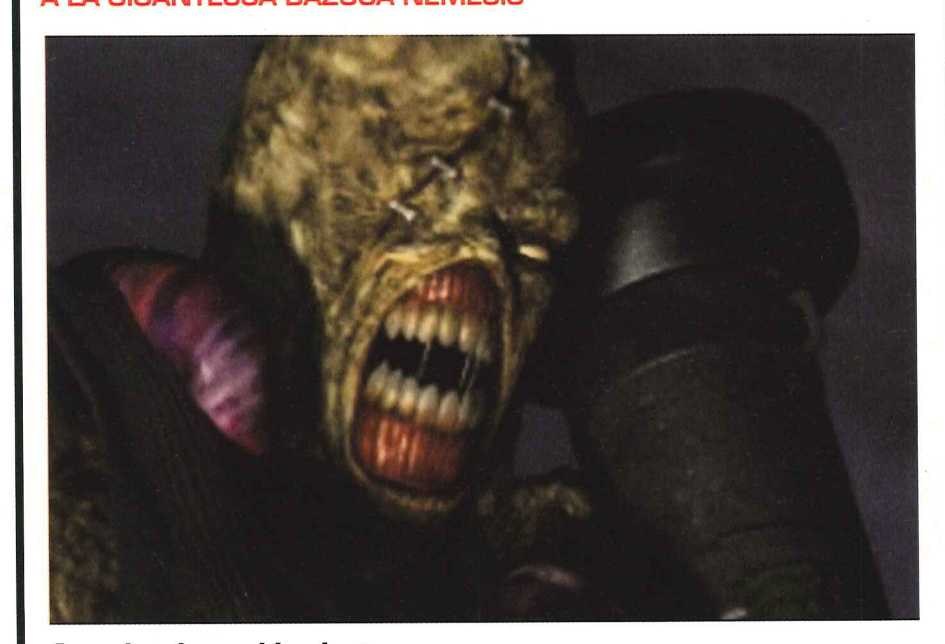
Aunque las criaturas de Nemesis son el plato fuerte de la función, Capcom ha creado unos personajes de reparto igual de formidables. *Nemesis*, que sirve a la vez como preludio y epílogo a los hechos que tienen lugar en *Resident Evil 2*, se inicia con una escena en la que Jill sucumbe a la plaga zombi. Al cabo de poco cae inconsciente, justo cuando Carlos entra en escena. El argumento se va desvelando poco a poco y encaja a la perfección con la historia de la serie.

Resident Evil 3: Nemesis rebosa en detalles. Esta secuela cuenta con unos escenarios de mayor resolución, que resultan todavía más impresionantes cuando se les añade todo un ejército de zombis compuesto por putrefactos seres en varios estados de descomposición. Los personajes principales también se benefician de una gran variedad de nuevos movimientos. Jill, por ejemplo, es más fuerte físicamente y puede arrojar zombis, repartir tortas a diestro y siniestro o simplemente liarse a patadas. Esto, combinado con el habitual arsenal de escopetas, lanzallamas y lanzacohetes, hacen de ella y Carlos un equipo más que temible para los hediondos ciudadanos de Racoon City.

Resident Evil 3 es una experiencia que te trastornará cuerpo y mente con una ráfaga de ideas estremecedoras y unos ángulos atrevidos y traicioneros. Por lo visto, lleva camino de convertirse en una digna conclusión de una serie que ha roto moldes.

ATENTO A...

A LA GIGANTESCA BAZUCA NEMESIS



A cada chasquido de terror, le sigue la aparición de un terrible monstruo, que se esconde en la sombra, dispuesto a asustar al resto de los personajes, pero en *Resi 3* no solamente hay un monstruo, sino un montón de ellos. Tópate con Nemesis, esta vez llega más cruel que en las dos ediciones anteriores...





LO MEJOR

- Gráficos más detallados
- Nuevos movimientos para los personajes
- Estas bestias de Nemesis...

LO PEOR

- Demasiado conocido para algunos
- No apto para cardíacos
- *¿Otra secuela?*

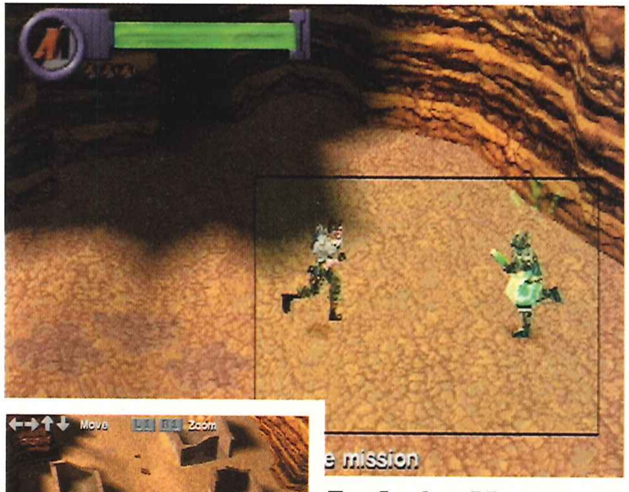
PREVIO AVISO

El tema de los zombis ya empieza a estar muy manido. Pero, por lo que hemos visto, el juego parece más atractivo que nunca. ¿Tres grandes títulos de terror de una tacada? Eso parece...

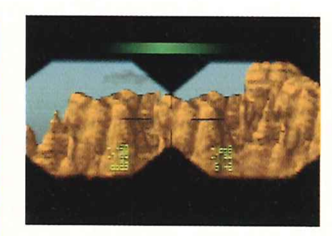
Distribuidor: Proein
Fabricante: Interactive
Jugadores: Uno
Disponible: N/D

Action Man

EL HIJO PRÓDIGO DE MADELMAN APARECE EN ESCENA PARA LOS USUARIOS DE LA GRIS



En *Action Man* se pasa de detrás de un volante a una aventura en tercera persona. No se puede decir que no sea variado



***Action Man* tiene a su disposición todo un repertorio de cachivaches y armas. Aunque hoy en día los binoculares ya no impresionan tanto como antes, ¿verdad?**



Entre nivel y nivel, la típica secuencia de vídeo. Bonito planeador, tío

Algo está pasando. Los populares juguetes de la televisión ya no sólo se contentan con invadir nuestros hogares por estas dulces fechas sino que además intentan pasarse al campo de los videojuegos. Antes fue Lego, ahora *Action Man*... Como sigan así, tal vez las próximas Navidades nos espere un *Bust-A-Barriguitas* o un *Pin y Pon Megawarrior Fighting Force*. Mejor será no darles ideas...

Sin embargo, *Action Man* parte con cierta desventaja para adueñarse de los corazones de los consoleros, cuya alma pertenece desde hace tiempo a Lara o Crash. Pero, sin duda, la competición acabará por igualarse.

Action Man empieza con una pobre secuencia de introducción y pasa a convertirse por arte de magia en *Grand Theft Auto* (o como mínimo en una interpretación más que pasable sobre el popular simulador criminal de DMA Design). El diabólico Profesor Gangrene y su inseparable ayudante, Toxica, están robando equipo de laboratorio en distintas partes de la ciudad. Action Man tendrá que conducir por esta inmensa metrópolis y darle una merecida paliza a estos malhechores. En la persecución, vista desde el aire, deberás encargarte de los vehículos enemigos mediante unas ametralladoras montadas en el capó del vehículo. Tremendamente rápido y muy divertido. También deberás recoger todos los *Power Point* que inundan la ciudad para poder seguir avanzando. No obstante, algunos son inaccesibles con tu coche deportivo, por lo que tendrás que volver al garaje y seleccionar una moto o un todoterreno.

Y al cabo de un rato de jugar salta otra sorpresa: una secuencia de vídeo muestra a Action Man dirigiéndose en planeador hacia el desierto; y de repente te encuentras con una aventura en tercera persona en la que dispondrás de un gran número de artilugios y armamento a tu alcance. Incluso puedes acercarte y alejarte con el *zoom* para poder ver dónde están los guardias y acabar con ellos mediante una silenciosa flecha.

«El diabólico Profesor Gangrene está robando el equipo del laboratorio»

Vale, no es que sea *Tomb Raider*, pero estos cambios de ritmo y acción suponen una agradable sorpresa. Aunque *Action Man* está pensado, sin duda, para un público más joven, promete ser una experiencia entretenida. El mes que viene, más.

ATENTO A...

EL FRAGMENTO A LO *GTA* (PERO POLÍTICAMENTE CORRECTO)



***Action Man* empieza con un juego de conducción, y cualquiera que haya probado antes *Grand Theft Auto* se sentirá más que familiarizado con el entorno. Circulas por las calles eliminando a los coches enemigos con unas ametralladoras montadas en el capó. Igual de rápido que *GTA*, pero sin las polémicas referencias a las drogas y a la violencia callejera. Muy divertido**




LO MEJOR

- Un popurrí de géneros
- Un juego de conducción muy digno
- Muy entretenido para los pequeños

LO PEOR

- Las secuencias de vídeo son flojas
- Orientado al usuario más joven
- Algo limitado


PREVIO AVISO

Es muy posible que Action Man encuentre un sitio entre los jugadores menos experimentados, ya que resulta muy fácil introducirse en él. La diversidad de acción permite que en un momento estés montado en un coche o una moto y al siguiente estés repasando tu inventario para encontrar esa preciada ballesta

Distribuidor: Proein
Fabricante: Mucky Foot
Jugadores: Uno
Disponible: Enero

Urban Chaos

SE ACERCA EL FINAL DEL MILENIO, UNION CITY ESTÁ A PUNTO DE EXPLOTAR, Y TÚ CON ESTOS PELOS...

Puesto que éste es el primer título que aparece de los antiguos creativos de Bullfrog, resulta sorprendente que *Urban Chaos* no sea un juego con ángel incorporado. Sin duda, los desarrolladores de Mucky Foot se sintieron más que aliviados al desprenderse de los grilletes impuestos por el complejo «mesiánico» de Peter Molyneux y se han lanzado a la palestra con un arcade sin una pizca de estrategia.

A pesar de las aparentes similitudes, seguro que no es más que una coincidencia el hecho de que estemos ante otro juego de aventuras y acción en 3-D de Proein con una mujer como protagonista. Seguro.

La heroína de *Urban Chaos*, la señorita D'Arci, no es simplemente un clon más de la señorita Croft (aunque comparada con Lara no le llega ni a la suela de las botas). De hecho, este título mezcla la exploración al estilo *Tomb Raider* con acción tipo *beat 'em up* simplificada al modo de *Resident Evil*, aderezado con un poco de conducción para completar el guiso. Aunque pueda parecer que esta mezcla busca agradar a todo el mundo, de hecho el juego se centra más en la pura diversión arcade que en alcanzar altas cotas en cada género (las carreras o combates de *Urban Chaos* no harán tambalear la corona que *Gran Turismo* y *Tekken 3* ostentan).

La historia y ambientación de *Urban Chaos* conjugan todos estos elementos aparentemente dispares. D'Arci Stern es una policía recién graduada de Union City. En las primeras misiones recibirá un entrenamiento físico, de combate y de conducción, lo cual le irá la mar de bien, ya que la banda de los Wildcats intenta apoderarse de la ciudad. Un político corrupto, llamado Banes, maneja a los Wildcats, y únicamente tu misterioso aliado, Roper, parece saber qué se cuece detrás de todo esto.

Union City está dividida en niveles que cubren varios edificios, y en cada uno de ellos tiene lugar una o más de las distintas misiones. Al igual que en *Grand Theft Auto*, D'Arci deberá desplazarse para llegar a las diferentes localizaciones en cada nivel y, siempre y cuando alcance su objetivo, podrá tomar la ruta que desee. Las misiones con límite de tiempo y otros personajes jugadores le añaden aún más variedad al juego.

Actualmente, todavía falta la música (de grupos como *Asian Dub Foundation* y *Way Out West*) y, lo que es más grave, el nivel de dificultad aún no está fijado. Los chicos de Mucky Foot creen que el juego es demasiado difícil y están alterando los límites de tiempo y la armadura de los Wildcats para intentar aportar un poco de orden a este caos.



D'Arci puede utilizar los tendidos telefónicos para deslizarse hasta el suelo o llegar a tejados que de otra forma serían inaccesibles



Estos civiles... A la que les apuntas con una pistola se ponen a temblar como una hoja. Serán gallinas...



Aléjate del ruido y ajetreo de la ciudad y pelea con gente nueva en el campo

ATENTO A...

SE BUSCA: D'ARCI. RAZÓN: ROPER



Cuando D'Arci se enfrenta a más Wildcats de los que su cuerpo puede aguantar, acaba siendo tomada como rehén. Puesto que la policía se ve impotente para actuar, tú asumirás el papel de Roper McIntyre, el viejo mentor de D'Arci y un señor muy dado a repartir tiros. Tu misión será encontrar a la joven policía, liberarla y devolverla sana y salva



LO MEJOR

- Una sugerente ciudad para explorar
- Acción muy variada
- Una historia absorbente

LO PEOR

- Problemas con la cámara flotante
- El nivel de dificultad es muy alto



PREVIO AVISO

Urban Chaos promete mucho en su fusión de arcade y argumento de novela barata, pero la versión que pudimos probar aún tenía problemas en el sistema de combate, por lo que unas batallas de más en cualquier misión resultaban fatales

Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Pitbull Syndicate
Jugadores: Uno a dos
Disponible: Sí

Demolition Racer

GRAN TURISMO ESTÁ MUY BIEN PERO ... ¿NO TE CANSA, A VECES, TANTO REALISMO? INFOGRAMES TE LLEVA A UN MUNDO DE DOLOR INAUDITO



Los ocho vehículos se distinguen en la potencia y la forma de conducirlos, y *PSMag* tiene especiales ganas de correr, en cuanto esté disponible, con el coche fúnebre Widowmaker

En todos los circuitos hay rampas que te permiten ganar puntos si te lanzas sobre el capó de tu rival

Últimamente, la redacción de *PSMag* se ha visto inundada por aburridos títulos de conducción, supuestamente realistas. Cuando, al cabo de un rato, uno cae en la tentación de poner en marcha uno de esos relucientes modelos de escaparate, descubre que nunca se rompe. Pero la nueva versión de *Destruction Derby* ha modificado esa pésima inteligencia artificial por culpa de la cual si te acercas a un coche con la intención de darle un tortazo, éste se aparta inevitablemente a un lado. Qué alegría verte de nuevo, colega.

Lo malo es que este juego no es *Destruction Derby*. Parte del equipo de Reflections, la empresa que desarrolló el original, se separó y formó Pitbull Syndicate. Al no tener ya derecho a usar el mismo nombre, Pitbull ha titulado ahora este nuevo juego como *Demolition Racer*. Pero sea cual sea su pedigree, esperábamos ciertas mejoras en cuanto a claridad gráfica e innovaciones de acción se refiere, que por el momento no se ven por ninguna parte. A pesar de todo, *Demolition Racer* es de una sencillez encantadora.

Con 16 coches compitiendo a la vez, la mayor parte de tu atención estará dedicada a chocar o intentar esquivar a tus rivales. Ganas puntos con cada encontronazo, según la importancia de daños ocasionados al otro coche. Esta puntuación es crucial al acabar la partida, porque el recuento final de puntos se calcula mediante una ecuación donde interviene tanto el puesto que ocupas en la clasificación como los puntos logrados. El baremo utilizado para valorar los daños es bastante generoso, lo que fomenta el comportamiento temerario en carretera. En cada circuito hay un *power-up* estratégicamente situado, que te recomendamos aprovechar para aumentar los destrozos causados. *Demolition Racer* no es sutil ni bonito, pero sirve para echar unas risas.

«No es sutil ni bonito, pero sirve para echar unas risas»

En el modo Arena, no es necesario competir en una carrera ya que los vehículos se limitan a chocar hasta matarse. En el modo Chicken, tu coche circula en dirección contraria al tráfico, y en el modo Suicide tu auto deberá ser el primero en ir a parar al desguace. Todos estos modos parecen bastante divertidos, el problema es que no duran mucho, teniendo en cuenta que sólo hay ocho vehículos a tu disposición. *Demolition Racer* será, sin duda, una pasada. Después de tantos títulos automovilísticos normalitos, se agradece la posibilidad de descargar adrenalina. ■

ATENTO A ...

¿DÓNDE TE LO PASARÁS MEJOR CHOCANDO?



Hay 12 circuitos, aunque la versión que hemos visto en PSMag sólo incluya cuatro: Pitbull Speedway (un circuito bastante normalillo), USS Demolition (la plataforma de un portaaviones), Freeway Driveby (en obras, con piedras y curvas peligrosas) y Parking Lot Pile-Up (la batalla por el primer puesto en un edificio de varios pisos). Las otras pistas incluyen más peligros mientras te abres camino a choques



LO MEJOR
- Todos los choques tienen reacción
- 12 circuitos y un montón de modos
- Pura emoción, sin más tonterías

LO PEOR
- No se distingue verdaderamente de *Destruction Derby 2*
- Parece acabado a toda prisa

PREVIO AVISO

La posibilidad de conducir un coche fúnebre a través de un campo de batalla amarillo vale la pena, pero los flojos gráficos y la simpleza del sistema de opciones no nos parecen una mejora respecto a *Destruction Derby 2*

Distribuidor: Electronic Arts
Fabricante: Electronic Arts
Jugadores: Uno a dos
Disponible: Sí

Knockout Kings 2000

EL SIMULADOR DE BOXEO DE EA REGRESA AL CUADRILÁTERO. POR LA PINTA PARECE QUE SERÁ EL COMBATE DEFINITIVO...

K*nockout Kings '99* fue considerado un hito entre los títulos de boxeo. Pero lo cierto es que, aunque era superior a *Victory Boxing 2*, tenía algunos fallos y se centraba demasiado en los Estados Unidos. Ahora, EA se ha esforzado mucho para que esta última actualización tenga un mayor carácter internacional. Sí, sigues teniendo la posibilidad de jugar en el papel de Rocky Marciano, Mohamed Alí o Joe Frazier, pero ahora también puedes adoptar la personalidad de grandes púgiles europeos como Frank Bruno o Barry McGuigan.

«Ojos morados e hinchados y sangre a borbotones»

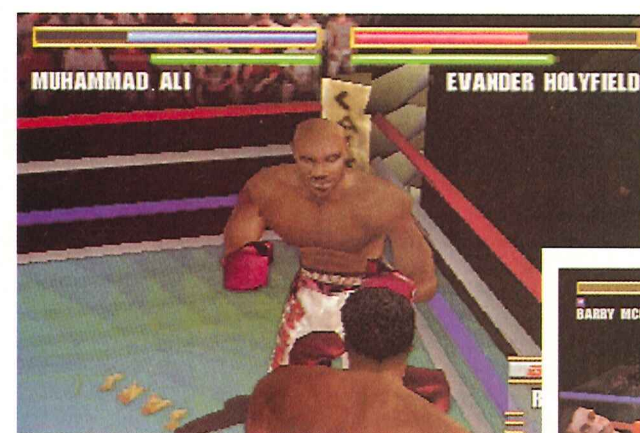
Todos los aspectos del juego han adquirido un carácter más internacional. Así puedes lograr que tu boxeador entrene en el East End de Londres o en los barrios bajos de Tokyo, antes de verlo entrar en el Dortmunder Arena para enfrentarse a Evander Holyfield por el título de Campeón de los Pesos Pesados.

Esta vez se han incluido todas las modalidades de juego posibles. Si deseas pelear para ir subiendo de categoría puedes hacerlo, pero si lo único que deseas es aliviar tu frustración tras una dura jornada de trabajo, puedes ir directo al modo Slugfest. Encontrarás una serie completa de peleas clásicas, como el infame «Thriller in Manila», donde tienes posibilidad de combatir contra el Mohamed Alí de su mejor época. ¿Te imaginas qué posibilidades tienes contra él? No está tan claro.

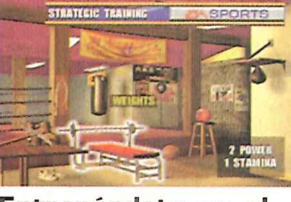
Desde el punto de vista gráfico, la animación resulta eficaz, pero la mejora más importante tiene que ver con las caras de los pugilistas. El boxeo es un deporte cruel, y ahora, cada vez que lanzas un puñetazo a la cara de tu contrincante, le haces daño de forma bien visible. La cara del boxeador va quedando hecha polvo durante el combate: los ojos se le ponen morados, el rostro sufre cortes y es inevitable ver salpicaduras de sangre. Precioso, vamos.

Algo que seguramente preferirías no ver son las chicas-cartel que se pasean por el ring entre asalto y asalto. Decir que resultan grotescas es decir poco. Imagina un anémico muñeco de plastilina ataviado con un bikini y tendrás una ligera idea de la textura de su piel. El problema podría resolverse perfectamente sustituyendo éstas por una secuencia de vídeo bien escogida.

Lo mejor que encontrarás, sin duda, son las imágenes de «KO». Si arreas a tu rival un potente gancho de mandíbula, lograrás tumbarle patas arriba, una escena que resulta tremendamente espectacular y divertida. Y es que en el 2000, el boxeo es así.



La visión por encima del hombro te acerca un poco más a la acción. Pero el combate es duro



Entrenándote en el gimnasio puedes elevar esa puntuación tan importante







LO MEJOR
- Controles intuitivos
- Gran profundidad
- El modo de entrenamiento

LO PEOR
- Las animadoras resultan grotescas
- Pasar de nivel está complicado
- ¿Demasiado difícil?

PREVIO AVISO
Si se «cargan» las animadoras y se las sustituye por una buena secuencia de vídeo, *KK 2000* podría convertirse en un buen competidor. La fluidez de los controles y la atención prestada a los detalles lo sitúan en lugar destacado. Con algunas mejoras gráficas podría convertirse en el mejor en su género.

Distribuidor: Electronic Arts
Fabricante: Electronic Arts
Jugadores: Uno a cuatro
Disponible: Sí

WCW Mayhem

¡PONTE LAS MALLAS! ELECTRONIC ARTS SE LANZA AL CUADRILÁTERO DE LUCHA LIBRE

¿En qué se parecen la lucha libre y el patinaje de velocidad? En que los participantes suelen llevar mallas y tienden a caerse al suelo. No obstante, a diferencia del patinaje de velocidad, la lucha libre ha protagonizado varios juegos para PlayStation bastante flojos, con la honrosa excepción de *WWF Attitude*, el excelente título de Acclaim.

Tras el reciente baile de licencias referidas a los dos campeonatos principales de lucha libre, Acclaim ha perdido la que tenía sobre el WWF en beneficio del THQ, mientras que EA ha adquirido la de WCW y ha decidido lanzar el videojuego *Mayhem*. Pero que quede claro: no se trata de ningún simulador de deporte al estilo de *FIFA*.

Mayhem se centra, principalmente, en el espectáculo, por lo que está repleto de luchadores muy cachas enarbolando contundentes objetos inanimados y cosas así. Además, por primera vez en un título dedicado a la lucha libre, puedes meterte entre bastidores, donde una cámara de seguridad inmortalizará tus travesuras. ¡Qué lindo!

El amplio arsenal de movimientos y llaves a tu disposición es bastante fácil de poner en práctica ya que, a diferencia de los complicados *combos* de *Attitude*, aquí te limitas a pulsar un botón y las flechas de dirección. De todos modos, ser capaz de acordarse de todas las variaciones posibles es otro cantar, a pesar de que en *Mayhem*, a diferencia de otros títulos similares, tienes la sensación de controlar realmente lo que está haciendo tu personaje. *Mayhem* puede jactarse de ser el juego de lucha libre que cuenta con el sistema de controles más intuitivo.



La combinación de espectáculo y de *beat'em up* refleja la visión de Mayhem sobre lo que debe ser un simulador de lucha libre

En este videojuego aparecen todos los movimientos típicos, que se combinan en distintos tipos de combate. En la opción *A Quest For The Best* tienes que arrastrarte entre una horda de contrincantes con la intención de ganar los combates de un campeonato. También existe la omnipresente pantalla *Create A Hideous Monstrosity*, que te permite endosarle cualquier cosa a tu personaje, desde unas mallas de leopardo hasta unas cadenas colgadas de los pezones. No ha sido muy difícil, jefe.

Por el momento, el principal problema es la inteligencia artificial, ya que las peleas entre un solo jugador y los contrincantes controlados por el programa no resultan nada fluidas. A pesar de la gama de opciones, la acción no varía demasiado. Falta bastante para que *Mayhem* supere a *WWW Attitude*, aunque si te gusta la combinación de mamporros y espectáculo te recomendamos que no le quites el ojo.

ATENTO A...

CUANDO TENGAS UN ENEMIGO A TU ESPALDA





LO MEJOR

- Un montón de personajes
- Controles intuitivos
- Por primera vez, se incluye una opción para cuatro jugadores

LO PEOR

- La pésima IA
- Le falta la calidad de *Attitude*
- Casi no aporta nada nuevo

PREVIO AVISO

En esta fase de su desarrollo *Mayhem* no nos parece demasiado malo, aunque *PSMag* espera y desea que antes de ponerlo a la venta se revise a fondo la IA. Además, comparado con *WWF Attitude*, *Mayhem* corre el riesgo de parecer mediocre

CONCURSO
ACE COMBAT 3



¡May-day! ¡May-day! ¡May-day! Los chicos de Sony nos atacan con su nuevo título de combates aéreos. Si eres un fan de los arcades de disparos, éste es tu juego. Pero antes de poner tus manos sobre los mandos, demuéstranos que eres el maestro de la Play que dices ser, responde de manera correcta a las preguntas que te formulamos y... ¡que la suerte te acompañe!

LAS PREGUNTAS

1. ¿Entre cuántas categorías se dividen los aviones en el juego?
2. ¿Qué compañía ha diseñado el título?
3. ¿Qué tipo de música acompaña al juego?
4. ¿Para cuántos jugadores es *Ace Combat 3*?
5. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
6. En el mapa para localizar el objetivo ¿de qué color son los enemigos?

LOS PREMIOS

- Primer premio: un juego completo *Ace Combat 3*, un porta CD PlayStation y una pistola MiniGun.
- Segundo premio: un juego completo *Ace Combat 3* y un porta CD PlayStation.
- Tercer a quinto premio: un juego completo *Ace Combat 3*.

BASES DEL CONCURSO

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 31 de enero. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El sorteo se celebrará el 1 de febrero.
- Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
- Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correo.

GANADORES «*SILENT HILL*»

José Manuel Cabanes (Xátiva, Valencia)
Carlos Nuñez Jurado (Zaragoza)
Pedro Durán Bautista (Las Palmas)
José María Valle Martín (Valladolid)
Iker Ibisate (Vitoria, Álava)
Bartolomé Pérez García (Cartagena, Murcia)
José Manuel León Jiménez (Albacete)
Fernando Carbonell Cubillana (Madrid)
José Andrés Lacruz Tarin (Benimanet, Valencia)
Alejandro Sangonzalo Martínez (Turis, Valencia)

GANADORES «*ESTO ES FÚTBOL*»

Javier García Guijarro (Valencia)
Juan Vega Barrena (Vitoria, Álava)
Miguel Ángel Moya Cordero (Zaragoza)
Álex Miranda (San Sebastián, Guipúzcoa)
Angel David Hernández Martín (Teide, Las Palmas)

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

- **Madrid**
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

- **Madrid**
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura

- **Madrid**
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

- **Valladolid**
Calle La Merced, 4
(junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

- **Valencia**
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella Tel. 96.313.40.67

- **Valencia - Quart de Poblet**
Calle Pizarro, 5 Tel. 96.153.75.20

- **Valencia - Alzira**
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

- **Albacete**
Calle San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

- **Las Palmas**
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

- **Tenerife - La Orotava**
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

- **Tenerife - Sta. Cruz**
Ramon y Cajal
Próxima apertura

- **Zaragoza**
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

- **Zaragoza 2**
Próxima apertura

- **Vitoria/Gasteiz**
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

- **Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima apertura

- **San Sebastián/Donostia**
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

- **Algeciras**
Urb. Villa Palma
Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

- **Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central -
Local n. 8 Tel. 968.32.14.46

- **Santiago de Compostela**
Centro Comercial Area Central
Local 25 M Próxima apertura

Recorta por aquí

Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Provincia: ....
Código Postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Enviar a: Concurso PlayStation Magazine
Global Game España
C/ Salamanca, 27, 5º - 9ª
46005 Valencia

Mascotte Global Game

Respuestas:

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5. ....
6 ....

DISTRIBUIDOR: Proein
FABRICANTE: Radical Entertainment
JUGADORES: De uno a ocho
DISPONIBLE: Sí

Baloncesto/**alto**/TV/**Epi**/mate

NBA Basketball 2000

OTRA LICENCIA DE LA NBA LLEGA A PLAYSTATION. ¿OBJETIVO? RECREAR LA SENSACION DEL MEJOR BALONCESTO DEL MUNDO. PREPÁRATE PARA MATES ESPECTACULARES Y ENTRENADORES GRITONES

Otra canasta de tres puntos en el superdivertido mundo del baloncesto. De hecho, son muchos los que se cuestionan la necesidad de otro juego de esta especialidad deportiva, en particular en este país. ¿Qué puede hacer un juego nuevo que no hayan hecho ya Sony, EA, 989 y similares? ¿Y Acclaim? Tampoco podemos olvidar el entretenido festival de trucos en dos contra dos que es *NBA Jam*.

> «Fox ha intentado recrear la sensación del baloncesto televisado»

Activision y Fox Sports no están de acuerdo. No sólo han soltado la pasta necesaria para utilizar la licencia de la NBA, también han añadido Fox Sports (el canal de deportes por excelencia de los Estados Unidos) a la mezcla; de modo que *NBA Basketball 2000* viene con multitud de vídeos de introducción, pero eso no es todo...

Verás, lo que Fox ha intentado con *NBA Basketball 2000* es recrear la sensación del baloncesto televisado, incluso en los entrenadores gritones. Ha introducido un comentarista profesional —como Andrés Montes, de Canal Satélite— además de un montón de primeros planos y repeticiones de las jugadas. Igualito que en la tele. Consta de los 33 equipos de la NBA, y unos 340 jugadores, muchos de ellos con sus propios rasgos faciales. La reproducción del movimiento es suave como la seda, ofrece abundancia de acciones (los mates son impresionantes) y hay muchísimas de esas estadísticas a las que son tan aficionados los fans al otro lado del charco. Todos los equipos están organizados (unos bastante mejor que otros), pero quizá la mejor característica de *NBA Basketball 2000* sea su detalle visual, en particular la iluminación.

Pero después de mostrarte lo que hay, lo más probable es que ya tengas un juego de baloncesto que haga más o menos lo mismo. Puede que *NBA Basketball 2000* se juegue mucho mejor que con el resto, pero no estamos demasiado convencidos. Bueno, nos vemos después de ver un poco más la tele...



Es esa escena familiar de hombres altos y balones que rebotan (sólo que esta vez se le añade el atractivo de un comentarista televisivo).

ATENTO A...

LOS DETALLES FACIALES Y A LA REPRODUCCIÓN DE MOVIMIENTOS



Cada equipo de la NBA tiene su propio pabellón personalizado, con los colores del equipo reflejados en la superficie de la pista. Una presentación magnífica.



LO MEJOR

- Presentación de estilo televisivo
- Una atención soberbia al detalle
- Hay muchos equipos y jugadores

LO PEOR

- Es otro juego de baloncesto
- Las diferencias de nivel de juego
- Aporta poca novedad al género

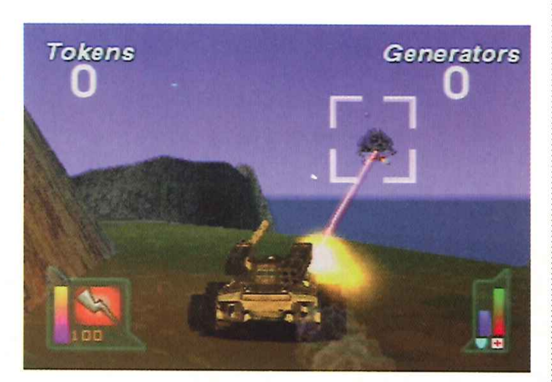
PREVIO AVISO

NBA Basketball 2000 goza de una presentación televisiva, con primeros planos fantásticos y mates espectaculares. Aparecen todos los equipos y jugadores de la NBA y puedes disputar una buena partida de baloncesto. Lo malo es que puede decirse lo mismo de los demás juegos «exclusivos» de la NBA

Grudge Warriors

Distribuidor: Proein
Fabricante: Tempest
Jugadores: Uno o dos
Disponible: Febrero

En *Grudge Warriors* formarás parte de una pandilla futurista cuyo objetivo es luchar contra una enorme colección de objetivos móviles y estáticos. En la modalidad de jugador único te asignarán una cuota de enemigos que debes destruir con un arsenal de lo más variado, que incluye *láseres*, rayos y cohetes. El abanico de vehículos se parece al de *Robot Wars* ,de BBC. Los vehículos blindados están al orden del día porque te van a atacar desde todos los ángulos imaginables.



Mata o muere. **Te atacarán por todas partes: te recomendamos que dispares a los aviones y a los generadores para defenderte.**

PSMag OPINA

***Grudge Warriors* tiene madera para ser un *shooter* de calidad, pero por lo que hemos visto hasta ahora, aún queda mucho trabajo por delante.**

Official F1 '99 Racing

Distribuidor Proein
Fabricante Lankhor
Jugadores Uno o dos
Disponible Sí

En *PSMag* teníamos ganas de echarle el guante a este juego, que arrastra el peso que supone tener la licencia oficial.

Los desarrolladores se están esforzando en elaborar un simulador convincente.

En cuanto a gráficos, el juego aún está en fase de perfeccionamiento y, a pesar de que la conducción parece bastante real, puede resultar un pelín difícil para algunos fans de la Fórmula 1.



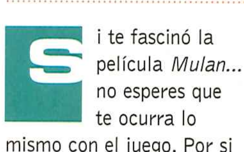
En Lankhor se están esforzando en crear una conducción realista, pero Official F1 '99 está destinado a ser un simulador de F1 y no tanto un arcade puro y duro.

PSMag OPINA

Los coches se alinean en la parrilla de salida. Si quieres una salida brillante, mantén altas las revoluciones.

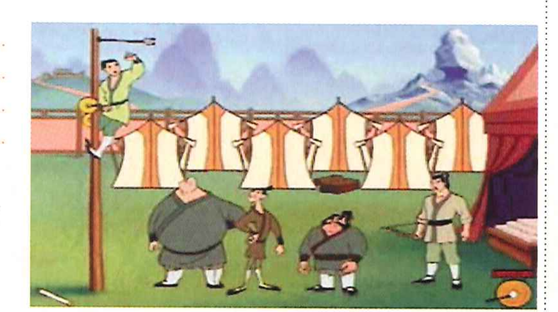
Mulan

Distribuidor: Sony
Desarrollador: Disney I.
Jugadores: Uno
Disponible: Sí



Si te fascinó la película *Mulan*... no esperes que te ocurra lo mismo con el juego. Por si alguien no ha visto la película, *Mulan* es la historia de una joven muchacha que se viste de hombre para ir a la guerra en lugar de su padre, y le ocurren un sinfín de aventuras. En la peli hay mucha acción y anécdotas muy divertidas; sin embargo, la historia se ha convertido en juego de una forma un poco simple: una aventura gráfica en 2-D, lo que ha supuesto la pérdida de todos los ingredientes que dieron éxito a la película.

Básicamente, *Mulan* consiste en mover el cursor por la pantalla y hacer clic donde corresponda para que suceda algo. Como el juego está dirigido a los niños, estos elementos siempre saltan a la vista, de modo que te pasas el juego en unos minutos. Lo mejor de todo el juego es el doblaje, con las voces de la peli y Constantino Romero como narrador. Ya está.



Para convertirse en guerrero, Mulan deberá demostrar lo que vale. Lástima que sólo sea una aventura gráfica...

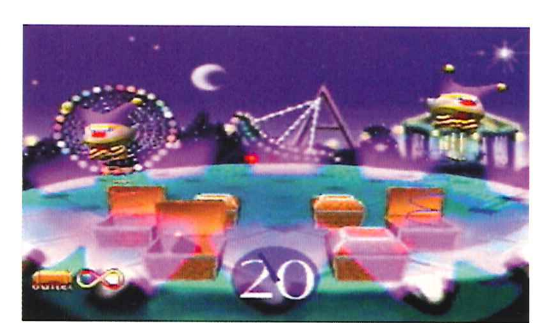
PSMag OPINA

Si sabes leer esto, es que eres demasiado mayor para jugar a *Mulan*. Los papás lo regalarán a sus niños el día de Navidad, y estos se lo devolverán justo para la hora de la cena.

Mighty Hits Special

Distribuidor: Virgin
Desarrollador: JVC/Altron
Jugadores: Uno o dos
Disponible: Sí

Aquí llega otro juego de pistola, forastero! *Mighty Hits Special* llega al mercado cuando todavía está caliente la G-Con 45° por jugar con la reciente segunda parte de *Point Blank*. Además, *MHS* es casi igual al juego de Namco. La principal diferencia entre ambos es la ambientación, que en este caso es una parodia del Lejano Oeste. Bueno, y la intro de presentación de *MHS* es divertidísima... Como en *Point Blank*, en este juego debes demostrar tus reflejos, habilidad y puntería disparando a una serie de blancos con un tiempo limitado. Hay varios subjuegos, que van desde disparar a una diana en movimiento a salvar a un pingüino atrapado en un bloque de hielo... No necesitas que te lo expliquemos, ¿no? El juego es divertido, muy sencillo gráficamente (para que se puedan ver con nitidez los blancos) y con una música muy animada. No tiene la personalidad de *PB2*, pero casi.



La estética Pin y Pon en el Lejano Oeste es muy divertida

PSMag OPINA

Es una lástima que rezume *Point Blank* por los cuatro costados y no aporte nada nuevo al género, pero, en cualquier caso, es muy divertido

DISTRIBUIDOR: Proein
FABRICANTE: Traveller Tales/Disney
JUGADORES: Uno
DISPONIBLE: Febrero

Plataformas / **laser** / juguetes / **infinito** / más allá

TOY Story 2

SI TE GUSTÓ LA PELI TOY STORY, NO PUEDES PERDERTE EL JUEGO DE TOY STORY 2. «BUZZ LIGHTYEAR..., ¡AL RESCATE!»

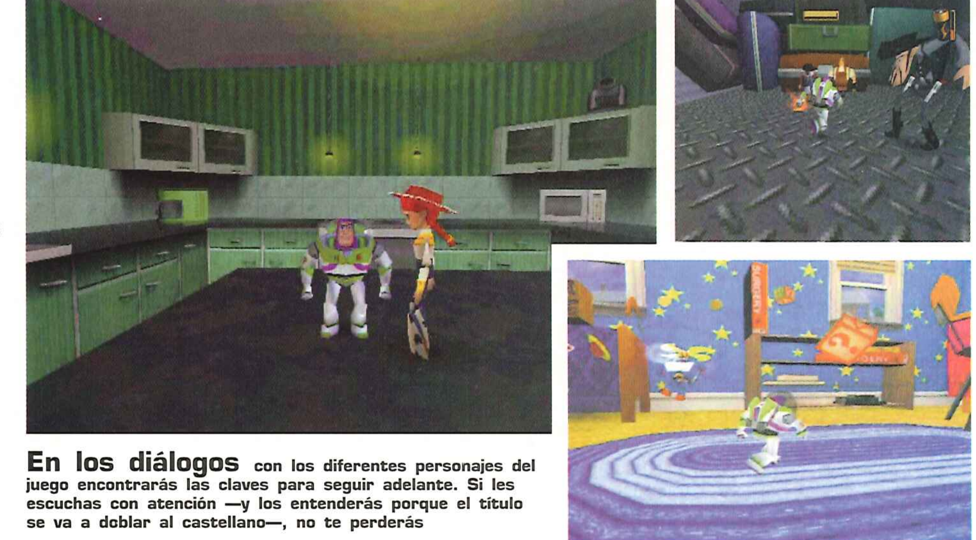
Ya le has echado un vistazo al juego en el Loading de la página 8, ¿no? *Toy Story 2,* el juego, tiene una pinta magnífica. *Tarzan* ha sido hasta ahora el mejor juego de Disney para PSX, pero aun así le fallaban unas cuantas cosas. ¿Conseguirá *Toy Story 2* subir el listón de Disney? Es más que probable, aunque todavía hay algún que otro problemilla...

Como sucedió con *Bichos,* en el caso de *Toy Story 2* podrás disfrutar de vídeos de la peli entre niveles para enlazar la historia, que se ajustará en lo posible al argumento de la película. 15 niveles enormes a lo largo de los cuales deberás controlar a Buzz Lightyear para rescatar a Woody, el muñeco pistolero (que ha sido raptado por un coleccionista de juguetes antiguos). Una aventura en 3-D para los más jovenzuelos llena de detalles graciosos e ideas muy originales. Fácil, precioso, suave, sencillo... Parece tener todo lo suficiente para contentar, al menos, a los pequeños de la casa.

Lamentablemente, no todo son virtudes en *Toy Story 2*: la cámara todavía da problemas (que en parte se solucionan desactivando una opción en el menú de pausa, pero sólo un poco), las secciones de plataformas son bastante sencillas, los puzzles muy fáciles, tu personaje cuenta con una especie de apuntado automático con el que apenas tienes que encarar a los enemigos para acertar tus disparos, los quince niveles quizás no sean suficientes... El día que veamos un juego *largo* de Disney, regalaremos un ramo de flores a la directora.

El sistema de acceso a niveles es muy original: en cada nivel hay un montón de objetivos posibles que cumplir. En la casa de Andy, por ejemplo, debes encontrar las tres ovejas perdidas del rebaño de la muñeca pastora; dar con la oreja perdida del Sr. Potato, encontrar las cincuenta monedas que ha perdido el cerdito-hucha... A medida que cumples estos «objetivos», obtienes «Pizza Tokens», algo así como unos discos mágicos que sirven como llaves para abrir los diferentes mundos. Rex, el miedoso dinosaurio que ya aparecía en la primera peli, ayudará a Buzz con sabios consejos a lo largo del juego; y el resto de los juguetes también echarán una mano cuando haga falta, por supuesto.

¿Conseguirá estar a la altura de las circunstancias *Toy Story 2,* después del fabuloso *40 Winks,* y de *Spyro 2,* y de *Kingsley,* y...? Quizás debería haber llegado un poco antes. Pero una cosa es segura: *Toy Story 2* será todo un éxitazo, gracias a que saldrá a la venta con el apoyo de la película. Disney y su política de mercado... ■



En los diálogos con los diferentes personajes del juego encontrarás las claves para seguir adelante. Si les escuchas con atención —y los entenderás porque el título se va a doblar al castellano—, no te perderás

ATENTO A...

LOS DIÁLOGOS CON LOS PERSONAJES



Gráficamente, el juego está muy bien dotado. Se ha mejorado el motor de Bichos para modelar los escenarios que aparecen también en la peli. Bueno, sólo algunos



LO MEJOR

- Niveles preciosos, grandes y variados
- Detalles muy divertidos
- Multitud de objetivos

LO PEOR

- Demasiado fácil y corto
- La cámara dará bastantes problemas
- Enemigos que aparecen de la nada...

PREVIO AVISO

El juego promete, pero en cualquier caso le será difícil estar a la altura de los mejores del género: 40 Winks, Crash, Spyro, MediEvil... Y encima ahora viene MediEvil 2. Toy Story 2 será mejor que Bichos, pero no lo suficiente

LA MÁQUINA...

¿EL NOMBRE? PLAYSTATION2. ¿EL PRECIO? 39.800¥ (POR CONFIRMAR, EN ESPAÑA) .¿LA FECHA DE SU LANZAMIENTO? 4 DE MARZO DEL 2000 EN TOKYO. ¿QUÉ MÁS? HUMM... PSMAG ECHÓ UNA OJEADA A LAS ENTRAÑAS DE LO QUE PODRÍA SER EL NUEVO MUNDO DEL OCIO DIGITAL

PAD

Los antiguos *pads* serán compatibles con la PlayStation2, pero para mayor diversión podrás usar el mando analógico Dual Shock2. En este mando TODOS los botones (incluyendo los laterales, pero no los de Start y Select) cuentan con un sistema de control analógico creciente, es decir, si aprietas el botón X con fuerza, el resultado es un puñetazo/aceleración/disparo más potente que si lo aprietas suavemente. El Dual Shock2 saldrá en Japón al precio de 3.500¥ (alrededor de unas 5.000 ptas., pero no se sabe cuánto valdrá en España).
Ah, y aunque aún no ha sido confirmado, también sacarán un periférico MultiTap.

DISEÑO

Tal y como dijo Chris Deering, «PlayStation2 es una obra de arte. Pulcra, brillante y muy sexy. Literalmente es el último grito en tecnología, ocupando con orgullo un lugar al lado de cualquier nuevo televisor digital, incluso de alta definición, o de cualquier monitor de PC del futuro».
Una vez más, nos encontramos ante la consola líder. Según noticias aparecidas en la red, el tema elegido para el diseño de la PS2 fue el de «Espacio y Tierra»; el color negro de la consola representa el espacio mientras que la forma y el nuevo logo representan el agua de la tierra. Es maravilloso. Ah, y es una bestia pequeñita, mide 30,1 cm de largo, 17,8 cm de ancho y 7,8 cm de alto; además sólo pesa 2,1 kg., más o menos como dos paquetes de azúcar. Una pequeña fiera, vamos.

EXPANSIÓN

Sony tiene previsto introducir la PS2 «como una plataforma basada en Internet para la distribución electrónica de contenidos digitales en el 2001.» Esto quiere decir que será capaz de bajar «contenidos de ocio digital a unidades de disco» lo que en cristiano significa que comprando un módulo de expansión de PS2 podrás bajar películas, música e incluso juegos —al principio serán sólo productos de los archivos de juegos de PSX y PS2—. ¿Significa esto la muerte de los videoclubs? Probablemente no, pero con los planes existentes para un «sistema de transacción electrónica» —es decir, la posibilidad de pagar a través de la red— y los rumores de que Sony está desarrollando un disco duro de 50 G, el futuro está cada día más cerca. Si a todo esto le añadimos las investigaciones que se están llevando a cabo para conseguir grabar DVD, entonces sí que ya no te será necesario salir de casa nunca más...

TARJETA DE MEMORIA

La nueva máquina permite usar las antiguas tarjetas de memoria para jugar con los juegos de la consola original, pero para jugar con los juegos de PS2, debido a su enorme tamaño, necesitarás la nueva Tarjeta de Memoria de Alta Capacidad de 8 MB. La nueva tarjeta es capaz de transferir información 250 veces más rápido que las tarjetas actuales (no más esperas para salvar la dichosa partida), y se sirve de un «sistema de seguridad MagicGate para la autentificación y la codificación» que asegura la utilización unívoca de juegos oficiales de PS2. MagicGate también ha sido empleado en el desarrollo de la seguridad de información para futuras aplicaciones potenciales en la red (vamos, que también servirá para navegar por Internet sin peligro de infectar la consola con un virus). La tarjeta saldrá en Japón al precio de 3.500 ¥ (alrededor de 5.000 ptas., aunque está por confirmar su precio en España). En el futuro, la tarjeta de 8 MB podría alojar mucho más que únicamente partidas de juegos, como niveles bajados de Internet para determinados juegos, coches extra, personajes, ropa para personajes, etc. Si a esto le sumamos la capacidad de PS2 para descargar contenidos digitales, parece claro que la tarjeta de memoria probablemente se convertirá en una compra imprescindible.

EL INTERIOR

Ya hemos hablado de las grandes posibilidades informáticas de la PlayStation2, pero ahora te ofrecemos un breve recorrido por los circuitos que hay dentro de la bestia y que serán los encargados de ofrecerte los mejores juegos a los que nunca hayas jugado:

CPU: Motor 128-Bits Emotion	
Frecuencia de reloj del sistema:	294.912 MHz
Memoria del sistema:	32 MB Direct RDRAM
Ancho de banda del Bus:	3.2 GB por segundo
Co-Procesador:	FPU (Floating Point Multiply Accumulator x1, Floating Point Divider x1)
Unidades de vector:	VU0 y VU1 (Floating Point Multiply Accumulator x 9, Floating Point Divider x 1)
Coma flotante:	6,2 GFLOPS
Transformación Geométrica 3D CG:	66 millones de polígonos por segundo
Codec de compresión de imagen:	MPEG2
Gráficos: Sintetizador de gráficos	
Frecuencia de reloj:	147,456 MHz
Caché VRAM incluida:	4 MB
Ancho de Banda del Bus DRAM:	48 GB por segundo
Ancho del Bus DRAM:	2560 Bits
Configuración de píxel:	RGB: Alpha: Z-Buffering (24:8:32)
Promedio máximo de polígonos:	75 millones de polígonos por segundo
Sonido: SPU2	
Número de voces:	48 canales más software
Memoria:	2 MB
Frecuencia de sampleado:	44,1 KHz o 48 KHz (dependerá del juego y de tu TV)
Procesador I/O (para juegos de PSX)	
CPU:	La CPU de la PlayStation actual
Frecuencia de reloj:	33,8688 MHz o 36,864 MHz (dependerá del juego y de tu TV)
Memoria IOP:	2MB
Sub Bus:	32 Bits

INTERNET

PlayStation2 será compatible con Internet de serie gracias a los dos puertos USB (Universal Serial Bus) y a la entrada para la tarjeta estándar Type III PCMIA. Aunque no saldrá con módem instalado, PS2 ha sido ideada pensando en los juegos *online* para varios jugadores (Lycos News informó recientemente de que el juego de Square *Final Fantasy* para PS2 será compatible con la red). Junto con las pantallas de navegador y demás, Sony planea conectar un cable de módem para poder bajar juegos, películas, música y mucho más directamente a una unidad de disco duro (prevista para el 2.001). Enviar *e-mails*, navegar por Internet, bajar paquetes de juegos, vídeos y —no lo digas muy alto— películas enteras... Todo llegará.

INTERFAZ

PlayStation2 sale con toda una gama de interfaces de entrada y de salida con la esperanza de hacer que la consola sea «a prueba de futuro». Las interfaces de salida digital para el Multicable AV y de cable óptico te permitirán introducir y sacar información digital de vídeo y de audio. ¿Tienes una cámara digital? Introduce fotos de tus amigos y ponlas dentro de los juegos gracias a la interfaz de salida iLink (iLink está presente en más de cinco millones de cámaras y televisores digitales). ¿Has hecho una demo con Music 2001? Grábala en un MiniDisc y envíala a la casa discográfica. ¿Quieres usar un teclado, un monitor, un ratón o cualquier otro tipo de periférico para PC? La entrada para la tarjeta estándar Type III PCMCIA te permitirá hacer eso y mucho más.

DISCOS

A pesar de que gracias al procesador I/O podrás jugar a los juegos en CD-ROM de la PlayStation original, los nuevos discos de color azul (el color azul sirve únicamente para diferenciarlos de los anteriores de color negro) son los que se llevarán en el futuro. A partir de ahora accederás a los nuevos juegos, empaquetados en cajas parecidas a las de DVD, mediante una unidad de CD-ROM 24 veces más rápida, lo que significa tiempos de reacción rápidos como la velocidad de la luz y esperas de carga mínimas. Los juegos costarán lo mismo que los juegos actuales, 5.800 ¥ (unas 9.000 ptas. más o menos). PlayStation2 también reproducirá CD de audio y, lo mejor de todo, DVD-ROM. Igual que sucede con los precios, no hay nada del todo confirmado sobre las posibilidades de la sucesora de la gris, pero algunos rumores apuntan a que nada más comprar tu PS2 podrás ver películas en DVD, y de hecho, en la feria de Tokyo había una zona dedicada por completo a este particular. Además de películas en DVD (y ten en cuenta todas las posibilidades extra que esto ofrece), los juegos también podrán estar en formato DVD-ROM (que puede almacenar 4,7 GB de información, más de siete veces lo que cabe en un CD-ROM). Un reciente rumor indicaba que George Lucas, fan declarado de PS2, y otras personas habían fichado por Sony para dirigir, o supervisar, películas interactivas para PS2. A juzgar por LucasArts, Image Works, de Steven Spielberg, y Square (que prepara la película de *Final Fantasy* y el juego *The Bouncer*), Hollywood y PlayStation están acercando posiciones.

LOS JUEGOS...

SON INCONTABLES LOS JUEGOS QUE YA HAN SIDO CONFIRMADOS PARA PLAYSTATION2, ALGUNOS DE ELLOS PREPARAN TAMBIÉN SU VIAJE A EUROPA Y OTROS NO. AQUÍ TIENES UN REPASO DE LOS DIEZ MEJORES TÍTULOS QUE PROBABLEMENTE SALDRÁN EN ESPAÑA Y DE ALGUNOS QUE NO, PERO QUE TIENEN UNA PINTA TREMENDA...

GRAN TURISMO 2000

Distribuidor: SONY
Fabricante: Polyphony Digital



Oficialmente, *The Biggest Game In The World™*, y aunque Polyphony está trabajando duro en la secuela para PSX, *GT 2000* tiene una pinta genial y funciona como el mejor. La demo jugable que había en la feria de Tokyo era una delicia, super-coches japoneses zumbando por el Tokyo nocturno, diurno y, lo mejor de todo, bajo el sol de mediodía de Tokyo. Los coches oficiales se precipitaban por debajo de puentes urbanos dejando tras de sí un sublime efecto de neblina... *PSMag* puede atestiguar que han conservado la misma magia presente en el manejo de los coches del viejo *GT*, pero espera a que desarrollen al máximo el nuevo *joypad* totalmente analógico. ¿Más datos? Modelos de coche soberbios, ritmo genuino, trompos de 360° con el freno de mano, deslumbrantes efectos luminosos del sol crepuscular y ese increíble efecto de neblina calorífica. **¿Su lanzamiento en España?** Prepárate a recibirlo con los brazos abiertos cuando salga la consola.

NEW RIDGE RACER

Distribuidor: Sony
Fabricante: Namco



Aunque todas las miradas estaban puestas en *Gran Turismo 2000*, el provisionalmente titulado *New Ridge Racer* cosechó el mayor de los éxitos en lo que a juegos de carreras se refiere. Mientras *GT* sólo tenía que mejorar la perfección, *Ridge Racer* tenía que pasar de ser arcade a ser realista, y lo que Namco ha realizado es simplemente revolucionario: cámaras dentro del juego que captan a la perfección los efectos de movimiento, neumáticos humeantes y bajos que hacen saltar chispas. Pero lo que más impresiona es el aspecto de los coches: suspensiones bajas, luces delanteras retráctiles y ruedas que giran en medio de derrapajes impresionantes. Los dos coches que se podían ver eran el Druag Ishtar (clon de un Ferrari rojo) y el Rolling Thunder (copia de un Mustang amarillo), y había también versiones de los circuitos urbanos de Tokyo que salían en el juego original. Esta versión, sólo acabada en un 10%, es sencillamente impresionante. **¿Lanzamiento en España?** El juego japonés saldrá el próximo verano y llegará aquí en menos que canta un gallo.

ETERNAL RING

Distribuidor: N/D
Fabricante: From Software

Un lanzamiento ya confirmado para el próximo marzo es el de *Eternal Ring*, una RPG en tiempo real con gráficos 3-D, de los mismos fabricantes de *Armoured Core*. Imagínate un cruce entre *Quake* y *Dungeons and Dragons*. Podrás asumir el papel de Cain Morgan, un soldado del reino de Heingaria que debe comandar una tropa de soldados en busca del misterioso Anillo Eterno. Se trata de matar a muchos dragones y explorar mundos montañosos mientras te sirves de ataques mágicos al más puro estilo *Final Fantasy* para encontrar un total de más de 100 anillos. Además de ser difícil, tiene unos gráficos estupendos, ¿Será *Eternal Ring* el futuro de los RPG? Bueno, antes de responder a esta pregunta deberíamos esperar a que Square anuncie su próximo *Final Fantasy*... **¿Lanzamiento en España?** De momento va a salir en Japón, pero *Eternal Ring* es un juego de ensueño y podría muy bien ser que tarde o temprano hiciese un viajecito a España.



DARK CLOUD

Distribuidor: SONY
Fabricante: SONY

Su lanzamiento en Japón ha sido confirmado para el verano del 2000. *Dark Cloud* es la historia de un jovenzuelo que vive en una isla flotante. Su planeta fue invadido por fuerzas malignas y, viajando en una alfombra voladora (lo que en la demo quedaba asombrosamente bien), debe sobrevolar el globo entero fundando nuevas ciudades. Las construyes de forma parecida a como lo hacías con los mapas de *Sim City*, con casas, colinas, iglesias, fosos y árboles, pero en vez de tener una visión global, el poder de PS2 te permite acercarte a tu creación con todo el esplendor que ofrecen las 3-D. Puedes ver las hojas de los árboles llevadas por el viento o los reflejos del sol en el agua con absoluto realismo. Añade a todo esto unos efectos meteorológicos geniales, y verás como *Dark Cloud* te demuestra que en PS2 hay mucho más que sólo secuelas. **¿Lanzamiento en España?** Híbrido entre *Prince Of Persia* y *Sim City*. *Dark Cloud* es realmente bueno, y estaríamos más que encantados de verlo aterrizar por aquí.

ONI MUSHA

Distribuidor: Virgin
Fabricante: Capcom

Concebido originalmente para PSX, *Oni Musha The Demon Warrior* actualmente está siendo renovado para su salida en la nueva consola. Los personajes disponen de movimientos 100% capturados por ordenador, y aseveran que aparecerán ¡hasta 2000 a la vez en pantalla! Imagínate muchas espadas, sigilo y puzzles, mientras controlas a un guerrero samurai que debe enfrentarse al maligno Ota Nobunaga y a su ejército Imagawa para salvar a la princesa que ha sido raptada y permanece retenida en el castillo de Nobunaga. Entre las armas disponibles encontrarás ataques eléctricos, pero el arma más importante en *Oni Musha* es la espada, incluyendo la maravillosa Demon´s Hand...
¿Lanzamiento en España? ¿Podría ser que algún editor español estuviese ahora mismo hablando por teléfono con Japón? Sí señor, podría muy bien ser.



Entrante...

AQUÍ TIENES TODO —NO NOS DEJAMOS NADA— LO QUE SE OTEA EN EL HORIZONTE DE PS2. CRUZAMOS LOS DEDOS...

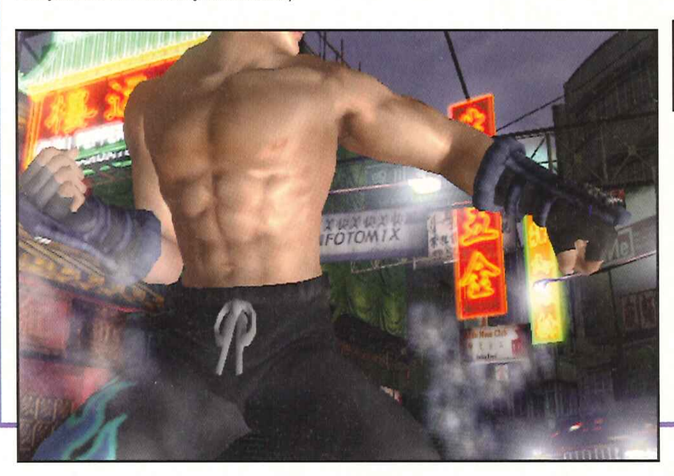
La continuación del RPG *Kings Field* perteneciente a From Software está en camino... Konami ha enlatado la salida del Dreamcast *Reiselied*, restableciendo el RPG para PS2... El arcade smash de Tecno *Dead Or Alive 2* seguro que aparecerá algún mes del 2000... Al igual que *Final Fantasy X* para PS2, con capacidad on line. *FFVIII* actualmente encabeza PSX... Ubi Soft está elaborando un nuevo título de Rayman... Sound Source Interactive está desarrollando, tanto para PSX como para PS2, un juego de *Casper The Friendly Ghost*... Junto a *The Bouncer*, Square ha confirmado que está trabajando en la secuela de *Ehrgeiz*. Un nuevo juego de carreras está en camino... Enix (*Dragoon-Quest VII*) está trabajando en cuatro títulos PS2, incluída una aventura DVD...
La compañía americana AndNow ha descubierto *Virtual Ocean*, un puzzle basado en RPG que consta de canción, sonido, ballenas y soporte *online*. AndNow está desarrollando también *Nooks And Crannies*, un juego bélico con lucha on line... Criterion trabaja en la elaboración del aerodeslizador *Trickstyle*... EA desarrolla la versión para PS2 de *Road Rash*, la moto suicida... Se espera que Infogrames continúe en PS2 con su licencia de *Looney Tunes*... *Tony Hawk's Skateboarding* y *Soul Reaver* han sido mejoradas... Interplay ha insinuado la aparición de un nuevo título de carreras... La distribuidora americana Rockstar señala que trabaja con *Duke Nukem* para la próxima generación de consolas. Se confirma una nueva versión de *Everybody´s Golf*... El ciber artista William Latham asegura que el Evolva para PC será convertible para PS2... George Lucas asegura que le encantaría ver *Star Wars: Episode II* en PlayStation2... El creador de *Crash Bandicoot*, Jason Rubin, ha confirmado a PSMag que *Naughty Dog* trabaja en la búsqueda de nuevo título para PlayStation2...
La firma Bizarre Creations ha confirmado que *Furballs* va dirigido a PS2... Psygnosis trabaja en un nuevo desarrollo de *WipE-out*... Midway trabaja en dos títulos para PS2: una versión del arcade clásico *Spy Hunter* y un juego de estrategia a tiempo real llamado *Legion*... Infogrames anuncia el desarrollo de la versión de PC *OutCast* para PS2... La firma Namco confirma también la posibilidad de resucitar *Xevious and Pacman* para la próxima generación de consolas... Interrogado por PSMag acerca de *Metal Gear Solid 2* y PS2, el gurú Hideo Kojima señala que «la respuesta es lo que estáis pensando...». Acclaim trabaja en *Ferrari 360 Challenge*, el coche para rallies... Se espera que *Driver 3* acabe en PlayStation2. ¿Será, tal y como se ha rumoreado, el GTD en 3D? Quién sabe...

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Distribuidor: **Sony**
Fabricante: **Namco**

Mientras *The Bouncer,* de Square, era la novedad en cuanto a desarrollo en la feria de Tokyo, la oportunidad de jugar con la madre de todos los juegos de lucha en versión PlayStation2 no dejaba de ser toda una atracción. Pese a la temprana fase de desarrollo, en lo que a gráficos se refiere, *Tekken Tag Tournament* era precioso y rápido como un rayo. Es una sublime recreación de las últimas encarnaciones arcade de *Tekken* excepto por una cosa: los gráficos son mucho mejores. Totalmente en 3-D, la demo que vimos en Tokyo disponía de seis personajes de *Tekken 3* y de 28 más (!) que eran personajes ocultos de anteriores juegos *Tekken*. Los gráficos se han mejorado al máximo, con estupendas recreaciones de callejones de Tokyo (carteles de neón reflejándose en charcos y esas cosas), acantilados rocosos (con texturas de roca absolutamente realistas) y templos orientales (con gárgolas que escupen fuego y demás). En cuanto a los luchadores, los combos permanecen intactos, con Eddy haciendo sus piruetas y Lei dando sus super-patadas, y además hay montones de cámaras dando vueltas constantemente para no perderse detalle de la frenética acción. Una novedad del juego es la posibilidad de relevarse en el combate. Puedes elegir dos personajes y cambiar de uno a otro en cada asalto o en medio de un ataque. ¿Quieres un ejemplo? Eddy patea a Paul en el aire, rápidamente le pasa el relevo a su compañero Lei, que salta y le sigue pateando hasta que llega al suelo. «Relévate» es el *slogan* del juego.

¿Lanzamiento en España? Como no lo traigan, llevamos el asunto al Congreso de los Diputados.



STREET FIGHTER EX3

Distribuidor: **Virgin**
Fabricante: **Arika**

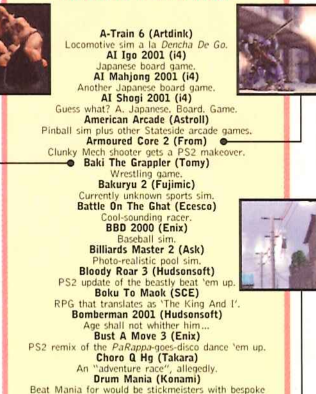
A juzgar por las imágenes de muestra que hemos visto, *EX3* es todo un juegazo, con ángulos de cámara cayendo en picado, divertidos combos, versiones poligonales de nuestros luchadores favoritos, toda esa maravillosa pirotecnia, y la posibilidad de relevarse en el combate. Las escenas de *Street Fighter* que vimos no impresionan tanto como las de *Tekken Tag*, pero los gráficos nunca fueron su máximo reclamo, así que nos reservamos el veredicto hasta haber jugado con él. Y la verdad es que no podemos esperar para hacerlo.

¿Lanzamiento en España? ¿Una consola en España que no disponga de un juego *Street Fighter*? ¡Nunca!



MADE IN JAPAN...

OCHENTA Y NUEVE DISTRIBUIDORES JAPONESES HAN FIRMADO UNA SERIE DE ACUERDOS DE LICENCIA CON SCE PARA DESARROLLAR JUEGOS PARA PS2



A-Train 6 (Artdink)
Locomotive sim a la *Dencha De Go.*
AI Igo 2001 (i4)
Japanese board game.
AI Mahjong 2001 (i4)
Another Japanese board game.
AI Shogi 2001 (i4)
Guess what? A. Japanese. Board. Game.
American Arcade (Astroll)
Pinball sim plus other Stateside arcade games.
Armoured Core 2 (From)
Clunky Mech shooter gets a PS2 makeover.
Baki The Grappler (Tomy)
Wrestling game.
Bakuryu 2 (Fujimic)
Currently unknown sports sim.
Battle On The Ghat (Ecesco)
Cool-sounding racer.
BBD 2000 (Enix)
Baseball sim.
Billiards Master 2 (Ask)
Photo-realistic pool sim.
Bloody Roar 3 (Hudsonsoft)
PS2 update of the beastly beat 'em up.
Boku To Maok (SCE)
RPG that translates as 'The King And I'.
Bomberman 2001 (Hudsonsoft)
Age shall not whither him...
Bust A Move 3 (Enix)
PS2 remix of the *PaRappa*-goes-disco dance 'em up.
Choro Q Hg (Takara)
An "adventure race", allegedly.
Drum Mania (Konami)
Beat Mania for would be stickmeisters with bespoke controller.
Electric Wire Den Sen (SCE)
Bizarre coat-hanger-and-overhead-cable action game.
Exotica (Enix)
Enticingly-titled action/RPG.
F-1 (Video System)
Formula One racing game.
Fantavision (SCE)
Action game with graphical fireworks.
Fighting Illusion K-1 Grand Prix (Xing)
Bizarrely-titled racing title.
Fighting QTs (Enix)
Japanese TV animation spin-off.
Flower Sun And Rain (ASCII)
Sweetly-titled action/adventure.
Fly High (Gust)
A flight sim, one might assume.
FX Pilot (Locus)
Another flight sim only with bullets.
Go By Train! (Taito)
The mythical *Densha De Go!* train sim boasting superb CG.
Gradius III & IV (Konami)
Arcade sports update.
Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2 (Seta)
Oriental 'table' board game.
IQ Remix (SCE)
Latest incarnation of block puzzler, *Kurushi.*
Jade Cocoon 2: Story Of The Tamamayu (Genki)
Rejig of the just-released PS1 adventure.
Jikkyou Pawafuru Puroyakyu 7 (Konami)
Konami's baseball sim.
Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
Ace-looking soccer sim with TV realism. Is this the new *ISS?*
Kessen (Koei)
A feudal C&C with samurai and horses.
Kunai (Tecmo)
Ninja action game, from the publishers of *Dead Or Alive.*
L'Arc En Ciel (Sony Music)
Massive J-Pop band hit PlayStation2.
Lakemasters EX (DaZZ)
Bass fishing snoozeathon.
Let's Become A Pilot! (Victor)
Update of the JVC-published *Wing Over.*
Magical Sports: Catch Bass Club (Magical)
'Realistic' bass fishing sim.
Magical Sports: Koshien (Magical)
Japanese sports franchise.
Magical Sports: Pro Golfer (Magical)
Pitch and putt for PS2 pros.
Mahjong Taikai III (Koei)
And another Mahjong sim.
Mahjong Yarouze! (Konami)
Yes! Another mahjong game!
Mobile Suit Gundam (Bandai)
3D anime/Mech action-shooter.
Morita Shougi (Yuki)
Japanese board game.
New Cool Boarders (UEP)
Rejig of the ever-improving snowboarding sim.
One On One Government (Jorudan)
Government/action sim. Really.
Panic Surfing (ASCII)
Worryingly-titled action-surfer.
Panzer Century G Breaker (Sunrise)
Tank-driving "technical sim".
Perfect Golf 3 (Seta)
Ultra-realistic golf game.
Popolocrois III (SCE)
"Romantic-anime RPG", it says here.
Pro Mahjong Kiwame Next (Athena)
Yes! It's Mahjong!
Roadsters Trophy 2000 (Titus)
Just-released PS1 racer gets an update.
Robocop (Titus)
The original mechwarrior returns!
Shanghai 5 (Sun)
Inscrutable puzzle game.
Shin Sangokumusou (Koei)
Action game from the makers of Kessen.
Sidewinder Max (Asmik)
3D action/flight sim.
Sky Surfer (Idea Factory)
Trickstyle-esque sci-fi surfer.
Solder's Child 2 (Koei)
Oriental-themed RPG.
Sonnette (Enix)
Aw bless. It's a PS2 "love story"...
Soul Surfing (Warashi)
Hippy-titled surfing title.
Splash Dive (SCE)
Sony-developed action game.
Star Ocean 3 (Enix)
PS2 update of the PS1 adventure, out soon from SCEE.
Street Mahjong Trance Majin 2 (Sun)
Sublimely-titled mahjong fella.
Tenchu 2 (Sony Music)
It's back. The Water Margin meets *Metal Gear* once more.
Tetsuman Menkyokaiden (Kaga Tech)
Japanese 'table' title.
Todai Shogi Shikenbishi Dojyo (Mainichi)
Japanese shogi sim. Us neither.
Tuning Car Race Game (M2 To)
What do you think?
Unison (Tecmo)
J-Pop meets the Spice Girls.
Wild Wild Racing (Imagineer)
Off-road racer co-developed with Rage Software.
World Neverland 3 (Riverhillsoft)
Japanese 'simulation' title.
World Rally Championship (Spike)
Mud-chucking rally sim.
3D Golf (T&E Soft)
Exactly what it says on the tin.
3D Real Drive (VR-1 Japan)
Real life driving game.

THE BOUNCER

Distribuidor: **Sony**
Fabricante: **Dream factory**

En Tokyo, este juego estaba en boca de todo el mundo. Su subtítulo es «Sistema de acción de batallas uniformes». *The Bouncer* es una película interactiva en la que aparecen una bruja aparentemente maligna, dos bandas callejeras en disputa, combates para varios jugadores y explosiones extraordinarias. Sus magníficos gráficos hacen que destaque, pero en realidad, lo que te dejará con los ojos como platos es la cantidad de acción que se desarrolla en la pantalla. La interacción entre los personajes y el paisaje es total; las cámaras congelan momentos como en la película *The Matrix*, y todo el juego transcurre en tiempo real. Sublime.

¿Lanzamiento en España? Ojalá, por todos los santos. Esto es el futuro de los juegos.



X-FIRE

Distribuidor: **EA/Sony**
Fabricante: **EA/Square**

Dado que juegos como *Tekken Tag* y *Ridge* sólo estaban acabados en un 5-10%, nos preocupó un poco ver el cartel de «30% completo» en la zona de *X-Fire* en la feria de Tokyo. ¿Por qué? Pues porque la aventura 3-D en primera persona de EA/Square se desarrollaba a velocidades desiguales y, a pesar de la bobina de muestra que nos enseñaba el tipo de digitalización utilizado, la animación no pasaba de ser como la de un juego de PSX aventajado. Esperemos que EA sea capaz de aplicar parte de su magia *FIFA* en este título antes del próximo septiembre. El argumento sí que parecía bueno, con mucha aventura y mucho volar cosas por los aires con metralletas inmensas.

¿Lanzamiento en España? No hay nada confirmado, pero parece probable.



500GP

Distribuidor: **Sony**
Fabricante: **Namco**

Un título que ya resultará familiar a los adictos al arcade. *500GP* es el *Ridge Racer* de los fanáticos de las grandes motos y está basado en el campeonato mundial de motociclismo. La muestra de *500GP* que pudimos ver en Tokyo se desarrollaba en el circuito de Suzuka. Los gráficos recrean todo lujo de detalles, los corredores efectúan maniobras de pilotaje increíbles, si pasas por el césped las ruedas se llenan de barro, si derrapas dejas las huellas de los neumáticos en el ya de por sí detallado asfalto (fíjate en la realista parrilla de salida) y las motos se inclinan y frenan como en una carrera de verdad. Fíjate en los menús que salen encima de los corredores que tienes delante, en las geniales y extensas repeticiones, en los mismos pilotos que en el campeonato de verdad —donde no falta nuestro ganador del mundo, Alex Crivillé— y en la genuina sensación de velocidad. Por fin, un juego de motos decente para PlayStation, y sólo está acabado en un 5%.

¿Lanzamiento en España? Muy probable dados los lazos que unen a Sony con Namco y la tradición del juego en máquinas recreativas.



N.11 YA A LA VENTA

!!PLAY STATION 2!!

TENEMOS MAS IMAGENES QUE NADIE, NO TE LO PIERDAS



PUNTUACIÓN

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o te aburres.
- **3** Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante 2 horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

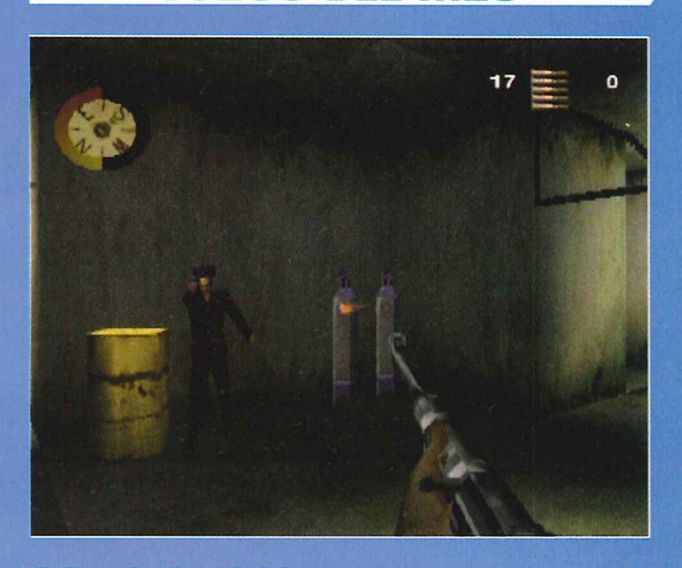
INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*

Music 2000



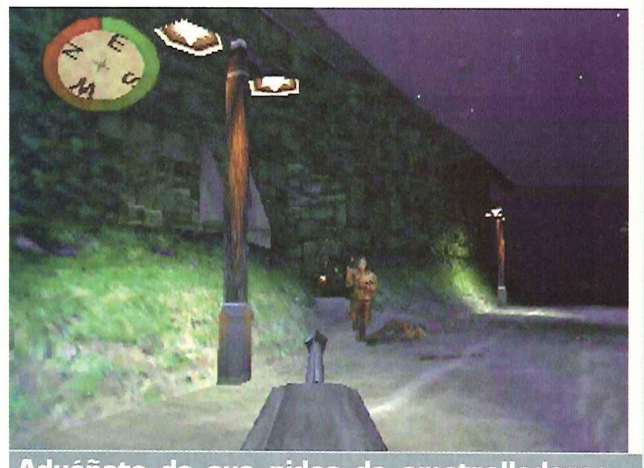
FIFA 2000

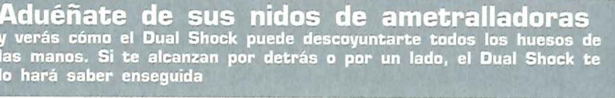
JUEGO DEL MES



«¿Sueles soñar que eliminas nazis en la Segunda Guerra Mundial?No seas animal... hombre. Bastará con unas cuantas partidas a Medal of Honour. Y si no tienes bastante con la Review que te ofrecemos, sólo tienes que mirar en la guía que te regalamos este mes. Está todo.»

¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!





Adueñate de sus nidos de ametralladoras
y verás cómo el Dual Shock puede descoyuntarte todos los huesos de las manos. Si te alcanzan por detrás o por un lado, el Dual Shock te lo hará saber enseguida



¿SUELES SOÑAR QUE MATAS NAZIS EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL? PUES YA PUEDES DESPERTAR Y VIVIRLO...

Medal of Honour

«Todo en *Medal of Honour* es perfecto»

DISTRIBUIDOR	EA
FABRICANTE	Dreamworks Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

M*edal of Honour* es una experiencia única en la vida. Es como el primer beso, la primera consola o el primer juego que te pasaste, o incluso como la primera vez que dejaste en evidencia a un profesor en clase. Con *Medal of Honour* te sentirás como jugando por primera vez con un *shoot 'em up*, por muchos juegos de tiros que conozcas en PlayStation. Es una novedad, algo que enriquece, un juego «real». Es, básicamente, un *GoldenEye* para PSX.

Sí, con *Syphon Filter* te lo pasaste de maravilla: mover el punto de mira de color verde fosforito por la pantalla hasta que aparecía la palabra *headshot* junto a la cabeza de tu enemigo, pulsar X, ver cómo el cuerpo caía al suelo sin vida... Toda una experiencia. Pero en *Medal of Honour,* después de cinco minutos de juego, verás que ni siquiera tienes que preocuparte por los botones que pulsas o la posición del punto de mira: es apuntar y disparar, así de simple. Como si de verdad tuvieses una pistola o una ametralladora en la mano. Todos los pasos intermedios entre el enemigo y tú —el mando, el cable, la consola, el CD que gira en su interior, la televisión— se esfuman, como si no existieran. Juegas en Alemania, *te sientes* en Alemania; y no intentas matar a un malo, sino que directamente le matas. Si te deja, claro.

El control, la animación e incluso las armas se parecen mucho a *GoldenEye,* es verdad, pero esto es por una razón muy simple: *GoldenEye* era, hasta ahora, el *shoot 'em up* ideal, el más realista en todos los sentidos. Si *Medal of Honour* quería ser realista, no le quedaba más remedio que parecerse a *GoldenEye.* No obstante, hay muchísimas cosas en las que *MOH* deja en ridículo al cartucho estrella de N64: los túneles de alcantarillado estilo *Metal Gear Solid,* en los que a veces los enemigos se cuelan para perseguirte a rastras; los nidos de ametralladoras enemigos, en los que puedes apostarte para acabar con las hordas de adversarios que te persiguen; las muertes accidentales, como cuando un soldado muere apretando el gatillo y sin querer mata a quienes le rodean... Todo en *Medal of Honour* es perfecto. Todo. Las hondas expansivas, las diferentes formas de utilizar las armas según la situación y sus prestaciones, la IA de los enemigos —la mejor que hemos visto jamás, en todos los soportes— las rutas alternativas, el sistema de puntuaciones, los trucos secretos, el modo Multijugador, los personajes secretos, las secuencias de vídeo en blanco y negro originales de la Segunda Guerra Mundial, la casi mística relación entre el juego y el Dual Shock... Es perfecto.

Comparado con los demás *shoot 'em up,* de PlayStation, *Medal of Honour* es el JUEGO por antonomasia. Puede que *Quake II* no esté mal para ser PSX; puede que *Disruptor* sea precioso y muy adictivo; puede que los efectos de luz de *Shadow Master* sean inmejorables... Pero en todas las comparaciones, *Medal of Honour* es mejor. Es como una superproducción cinematográfica, firmada por el mismísimo Spielberg. La banda sonora corre a cargo de la orquesta personal de Dreamworks, los comentarios de los enemigos están en alemán o inglés con acento alemán (según el caso), los escenarios son reproducciones de lugares y misiones reales en dife-

INTELIGENCIA NATURAL

La IA de *Medal of Honour* va mucho más allá del «correr en línea recta hacia ti hasta estar muerto» al que estás acostumbrado en este tipo de juegos. Sí, en *Syphon Filter* los malos a veces huyen, se esconden e incluso te rodean... Pero no es igual. Esto va mucho más allá: los soldados tienen estrategias, se dan órdenes en alemán, azuzan a sus perros para que te ataquen, para poder dispararte desde lejos mientras te las ves con el chucho... Estos tipos se comportan como seres humanos. Seres humanos con muy mala baba, por cierto. Si les tiras una granada, la recogen del suelo y te la devuelven antes de que explote. Si les lanzas un misil con el *bazooka,* los supervivientes ven de dónde ha venido el tiro y disparan hacia allí aunque no te vean. Si disparas sin silenciador, te oyen, rodean la zona en silencio y atacan todos juntos cuando menos te lo esperas. Si vas de incógnito y uno te ve, antes de dispararte saldrá corriendo a activar la alarma para que vengan refuerzos a apoyarle. Si entras en una zona con francotiradores, éstos no dispararán a lo loco a ver si te dan, sino que te acertarán en la cabeza en cuando dejes de moverte. Y el etcétera es tan, tan, tan largo, que no acabaríamos nunca. Tienes que verlo.



Los médicos levantan las manos para rendirse y, en cuanto te descuidas, sacan una PPK de debajo de la bata para coserte a tiros



Más o menos lo mismo, pero para cuando llegues al nivel donde están estos tipos, ya habrás aprendido la lección. Mala suerte, marinero...



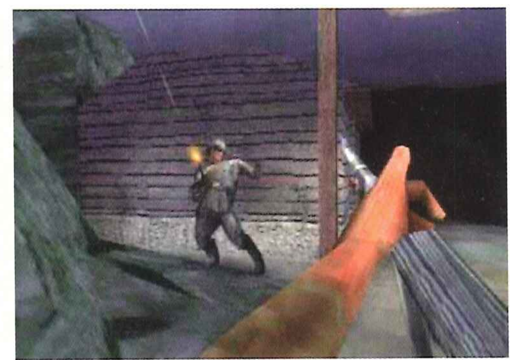
«Sus papeles, por favor.» Más te vale haber robado la documentación adecuada para cada control...



Los francotiradores esperan verte aparecer. Lo que no saben, es que tú les estás apuntando...



Mira la parte superior de la imagen: es la granada que acabas de tirar a este oficial y que él, amablemente, te devuelve



Este tipo tiene muy mal genio, y aunque se sabe muerto, sostiene el gatillo apretado hasta que su cuerpo cae al suelo sin vida. Así mueren muchos malos, por accidente

rentes puntos de Europa... ¿Qué se puede decir ante algo así?

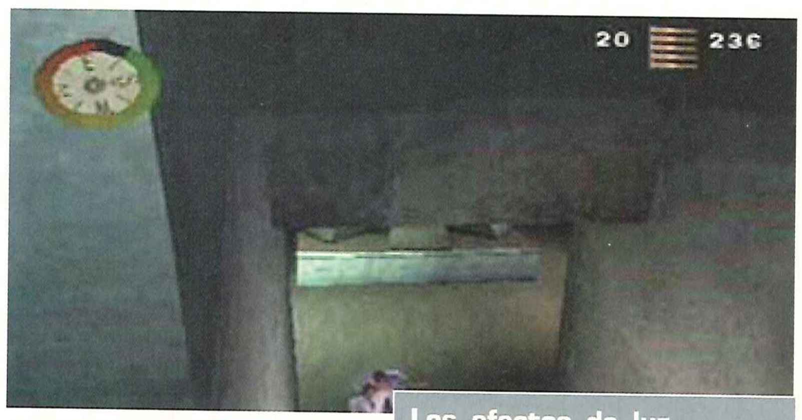
Pero tenemos que insistir: por encima de los gráficos, el sonido, las armas y demás, está su jugabilidad. *GoldenEye* es un título en pañales al lado de este. Pulsas Círculo para cambiar de arma y ves cómo tus manos guardan el rifle y toman la ametralladora, encajan un cargador, retiran el percutor y quitan el seguro en, más o menos, un segundo y medio. Todo con sonidos increíblemente reales. De fondo, suena un avión que sobrevuela el cielo de la noche. Afinas la vista y ves pasar dicho avión entre las nubes. Sigues observando. Se oyen pasos en la gravilla del hangar que hay más adelante. Apuntas hacia la curva del camino de donde vienen los pasos y, de repente, ves aparecer a un soldado que hace guardia mientras fuma un cigarrillo, ajeno a tu presencia. Antes de que se acerque más y te vea, te aseguras de estar apuntando al casco y disparas: «¡pó!». Unas décimas de segundo después la bala alcanza el casco y lo hace saltar de la cabeza del soldado unos metros con un sonido metálico, «¡clonk!». El soldado,



Los objetivos siempre son fáciles de entender, nada de puzzles ultracomplicados que nadie es capaz de resolver... Preocúpate sólo de sobrevivir

Según el tipo de nivel, necesitarás precisión o rapidez en el disparo. La pistola y el rifle van bien para la cabeza donde no hay muchos malos, pero para pasillos en los que te puedan sorprender o zonas oscuras, usa la ametralladora

«Comparado con los demás *shoot 'em up*, de PlayStation,





Los efectos de luz son inmejorables. Si estás en una zona muy oscura, los malos no pueden verte. De todos modos, no te fíes nunca de un matasanos. Y de dos, menos

aturdido, cae de rodillas al suelo y se sacude la cabeza con las manos. Con el susto, se le ha caído el fusil al suelo. En cuanto se recupera un poco, avanza a gatas hacia el fusil, tú le apuntas a la cabeza, él te apunta y... «ipó!». A lo lejos, se oyen frases en alemán. Algunos soldados han oído los disparos y vienen a por ti. Huyes, dejando atrás las nerviosas voces y los disparos a ninguna parte...

Así es un momento cualquiera de *Medal of Honour*. De hecho, ése sería un momento bastante frecuente y nada original, comparado con muchos otros que vivirás: enemigos que fingen estar muertos para dispararte en cuanto te das la vuelta; malos escondidos esperando que cruces la esquina para volarte los sesos; cuarteles generales en los que hacerte pasar por un oficial nazi con documentación falsa; túneles de ventilación en los que apenas puedes moverte mientras te persiguen soldados con rifles y de los que no puedes salir porque están tirando granadas hacia dentro para acabar contigo... Todo lo que has vivido con *MGS, Syphon Filter, Silent Hill, Resident Evil, Quake II* o lo que quieras no eran más que juegos. Esto es la guerra, chaval. ■

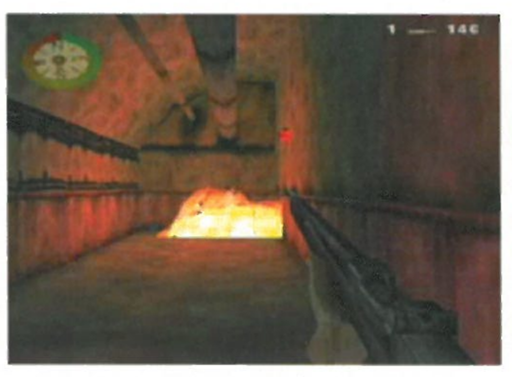
CÓMO...

HACER SALIR A LOS MALOS

No tiene sentido jugarse la vida si no es necesario. En muchos casos, en los escenarios interiores oirás voces de soldados que hablan entre sí, pero no sabrás dónde están exactamente. Cuando te suceda eso, haz esto:







Lanza una granada al final de un pasillo y ármate con el rifle o la ametralladora antes de que explote. Apunta hacia el final del pasillo...



... y dispara a quien aparezca. En cuanto oyen una explosión, van a buscarte como locos. Si viene más de uno, dispara y retrocede al mismo tiempo.



Asegúrate de seleccionar las bombas y granadas sólo para estos casos, porque si avanzas con las bombas en las manos, pueden sorprenderte y no tener con qué disparar en ese momento. Es una sensación muy frustrante



Si, en tu huida porque viene mucha gente a por ti, te encuentras con que no puedes retroceder más, colócate tras una esquina, prepara la ametralladora y espera pacientemente. Al final, asomarán la cabeza...

Medal of Honour es el JUEGO por antonomasia.»





Una de las misiones transcurre en el interior de un entramado de minas de carbón, con el correspondiente eco, goteras, vagonetas...

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

QUAKE II

Comparado con *Medal of Honour*, un shoot'em up de poca monta.



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Excelentes explosiones, escenarios, enemigos, armas...	10
JUGABILIDAD:	De principio a fin, y con un modo para dos jugadores brillante	9
ADICTIVIDAD:	El *shoot 'em up* más divertido y rejugable de todos los tiempos	10

CONCLUSIÓN

Hasta el mes pasado estábamos convencidos de que resultaba imposible crear un *GoldenEye* para PSX. *MOH* es infinitamente mejor. Nos encanta equivocarnos en estas cosas







En las misiones nocturnas, cuentas con un equipo de visión nocturna como el del rifle francotirador con infrarrojos, de *Syphon Filter*



Localizaciones reales, modo para dos jugadores, enemigos fabulosos y un Harrier que funciona a las mil maravillas, ¿qué más quieres?



¿QUIERES AVIONES? PUES ESTE MES VAS A TENER AVIONES. ¡Y VAYA CACHARROS!

Eagle One

«Condenadamente difícil, rápido, cómodo, divertido...

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Simis/Glass Ghost
DISPONIBLE	Febrero
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

De la mano de los creadores de títulos para PC tan famosos como *M.I.A.*, *Team Apache*, *Terracide* o *Xenocracy* —cuya versión para PSX no fue gran cosa, dicho sea de paso—, llega *Eagle One*, la sorpresa que Infogrames nos había preparado para empezar con buen pie el año 2000. Bueno, en realidad, para nosotros ha sido un regalo de Navidad, porque estamos haciendo este número mientras tú haces sitio para el turrón de las próximas semanas, todavía en 1999. ¿Y si el mundo se acaba al llegar el 2000? ¿Nadie leerá este análisis? ¿Nadie llegará a jugar a *Eagle One*? Porque en ese caso, deberíamos pedir una prórroga: no todos los días Infogrames lanza al mercado un buen juego. A lo mejor podríamos esperar al 2001 para el Juicio Final, ¿no? Si estás leyendo esto, significará que seguimos todos vivos. ¡Jo, pues qué suerte! En fin, seguimos con lo nuestro...

Se llama *Eagle One*, y es el adversario con el que Namco no quería encontrarse cuando lanzara *Ace Combat 3* (analizado a la vuelta de la página siguiente): un arcade de aviones con gráficos de lujo, efectos de miedo, acción de muerte y armas de paro cardíaco. Una joya para los débiles de salud, vaya. Glass Ghost, el equipo de desarrollo, ha creado una especie de guerra imaginaria para dar forma al argumento, pero esta guerra imaginaria está hecha a conciencia. Como en la película *La Cortina de Humo*, Glass Ghost ha filmado vídeos reales con actores humanos simulando una guerra, secuencias de telediarios, lugares reales, etc. El montaje es tan verosímil que, cuando empieza el juego, te crees que de verdad en Hawai ha comenzado una guerra.

Sí, esta guerra imaginaria está situada en las islas Hawai, las cinco —Hawai, Molokai y demás nombres acabados en «-ai»—, pero en las verdaderas islas Hawai. Los escenarios del juego están representados en mapas reales, con las distancias, montañas, carreteras y costas reales de cada isla. Son un total de cinco islas, y en cada una hay que resolver cinco misiones. Los más listos ya se habrán dado cuenta de que el total son 25 misiones, ¿no? Y en ellas no faltarán los cambios de clima y hora que tanto nos gustan, claro: lluvia, tormentas con relámpagos y truenos, sol naciente y poniente, mediodía, misiones nocturnas...

¿Qué tiene *Eagle One* que no tenga *Ace Combat 3*? Pues algo que seguro que te gusta: un Harrier como protagonista, nuestro avión preferido. Los Harrier son famosos por dos cosas: son capaces de sostenerse en el aire casi parados y despegar en distancias mínimas, y van siempre armados hasta los tornillos. El Harrier es, probablemente, el avión más versátil, maniobrable y demoledor de cuantos han existido, de manera que la acción en *Eagle One* está asegurada. Pero hay más.

Como el avión protagonista, el sistema de control es también muy versátil, rápido y eficaz. Unos minutos de juego bastarán a cualquiera para familiarizarse con el control, y este control ofrece al jugador posibilidades completamente nuevas en PlayStation: giros muy rápidos en espacios







Las misiones son muy variadas: destruir localizaciones en tierra, trenes, camiones o aviones; eliminar los helicópteros que vigilan una zona; aterrizar para rescatar un avión que no tiene piloto, o eliminar al destructor enemigo que quiere acabar con el portaaviones de los buenos...



Si eres capaz de aterrizar en los lugares marcados con una X, sin destrozar el avión, te sentirás muy bien contigo mismo... Pero no creas que es fácil. El portaaviones es genial: nunca sabes si el avión se parará antes o después del final de la pista

el complemento perfecto para *Ace Combat 3*»

reducidos, gracias a la posibilidad de manipular el timón de cola al mismo tiempo que los reactores; varias armas a la vez, que se seleccionan con Círculo según convenga una u otra; despegues y aterrizajes en medio de la misión —en la serie *Ace Combat* también hay que aterrizar o despegar a veces, pero en algo así como «subniveles independientes»—; las denominadas «persecuciones de perros» entre aviones, prácticamente imposibles en todos los *Ace Combat*; y, en general, todo lo que puedas imaginar en un arcade de aviones de acción trepidante, rápida y deslumbrante. ¡Incluso opciones para dos jugadores simultáneos! Puedes jugar a pantalla partida contra un amigo o puedes jugar en modo cooperativo, contra «los malos» controlados por la CPU. Esto es una novedad en los juegos de aviones, algo impensable hasta ahora. *Eagle One* es todo lo contrario de *Ace Combat 3*. Si en el juego de Namco hay un montón de aviones, en éste sólo uno (en determinadas misiones deberás aterrizar para ponerte al mando de otros, pero el Harrier será el protagonista principal a lo largo de todo el juego). Si *Ace Combat 3* consta de infinidad de radares e indicadores que te ayudarán a orientarte en escenarios enormes, en *Eagle One* verás que los escenarios son algo más pequeños y que la información en pantalla es mínima. Si el argumento de *Ace Combat 3* es una guerra mundial a gran escala con misiones hasta en el espacio, en *Eagle One* sólo conocerás cinco pequeñas islas en una pequeña guerra perfectamente verosímil. *Eagle One* es el juego de acción, un arcade, un *Ridge Racer Type 4* de aviones; mientras que *Ace Combat 3* es el simulador, más profundo y elaborado, con gráficos algo mejores, pero no tan vertiginoso, el *Gran Turismo* de los aviones. ¿Quieres un buen consejo? Prueba los dos y compra el que más te guste. O algo mucho mejor: hazte con los dos. ■

CÓMO... NO PERDERSE NI UN DETALLE

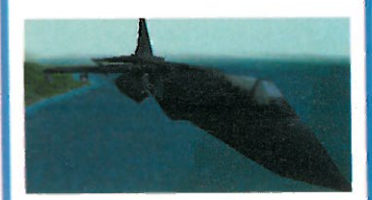
Si durante el juego, en cualquier momento, pulsas Start para entrar en el modo de pausa, verás que hay una opción de «cámara en pausa». Entra en ella para mover la cámara como tú quieras alrededor de tu avión, alejándola o acercándola. ¡Es como la secuencia de las balas de *Matrix*, mola cantidad!



Utiliza esta opción para ver con todo detalle lo que sucede en el juego. Cómo tu avión reposta combustible de un avión surtidor, por ejemplo...



...o cómo tu Harrier dispara un misil precioso, con su humito y todo.



Esto es lo máximo que puedes acercar la cámara. Lo genial es que, si te gusta, puedes usar esta cámara después para seguir jugando. ¡Edita tu propia cámara!

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

ACE COMBAT 3
Igual de bueno, pero ¿todo lo contrario? Tendrás que ver los dos para entenderlo...



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Fabulosos, casi como los de Ace *Combat 3* **9**
■ JUGABILIDAD:	Constante, rápida y variada **9**
■ ADICTIVIDAD:	Uno de los juegos más difíciles que hemos analizado **9**

■ CONCLUSIÓN
Condenadamente difícil, rápido, cómodo, divertido... el complemento perfecto para *Ace Combat 3*

9 SOBRE **10**



De día o de noche, las ciudades son fabulosas. Pero no te distraigas que tienes cosas que hacer. Por ejemplo, derribar edificios





¿NO QUERÍAS SIMULADORES DE VUELO? PUES AQUÍ TIENES DOS. BUENO, AQUÍ TIENES EL DE NAMCO, Y EN LA PÁGINA 70 EL DE INFOGRAMES. ¡TE VA A COSTAR ELEGIR!

Ace Combat 3

«Ace Combat 3 es a los aviones lo que GT a los coches:

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

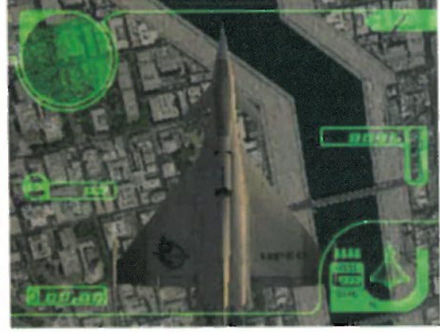
Inmejorable. *Ace Combat 3* es inmejorable... ¿O no? Hasta ahora, los pocos juegos de aviones que habían pasado por PlayStation no eran gran cosa. Sin contar los antecesores de *Ace Combat 3,* claro. Por eso, cuando vimos que éste era aún mejor que la segunda parte, llegamos a la conclusión de que no le faltaba de nada, que no se podía hacer mejor. Sin embargo, si bien seguimos pensando que *Ace Combat 3* es el mejor de su género, debemos rectificar una cosilla: sí es mejorable. *Eagle One* tiene cosas que a *Ace Combat 3* le habrían sentado de maravilla, y viceversa. Cosas como una mayor suavidad en el control —¡sí, el juego de Infogrames es aún más suave, por increíble que parezca!—, un mayor contacto con el enemigo, persecuciones entre aviones ligeramente más realistas... Ciertamente, te va a costar mucho elegir entre *Eagle One* y *Ace Combat 3.* No obstante, dada la escasez de juegos de aviones para PSX, ¿por qué elegir? ¡Hazte con los dos! Compres el que compres, desearás tener también el otro, eso te lo garantizamos. Ambos son demasiado buenos y, al mismo tiempo, completamente distintos.

Puestos a comparar, podríamos decir que *Ace Combat 3* es un *GT* de aviones y *Eagle One* un *Ridge Racer Type 4.* A su manera, claro. *Ace Combat 3* permite mayor libertad de acción, cuenta con más aviones, los objetivos cambian según cómo actúes, es importante controlar aspectos como la altura, la velocidad y la inclinación... En cambio, *Eagle One* es un arcade puro y duro, en lo que lo único que importa es la habilidad a los mandos. Pero bueno, del juego de Infogrames hablaremos en su correspondiente análisis. *Ace Combat 3* es el título que aquí nos ocupa, ¿no?

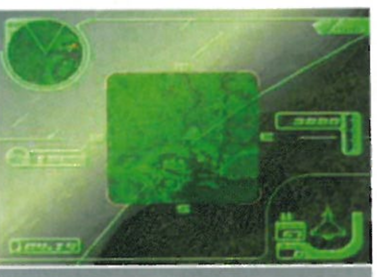
Más misiones, más aviones y más enemigos que nunca. Esta vez, Namco ha cuidado más el argumento, y las misiones están relacionadas siempre de una forma «causa-efecto». Así, si en una misión cumples los objetivos mínimos, pasarás a la siguiente y la historia seguirá su curso; pero si cumples determinados objetivos que no eran necesarios para superar el nivel, en la pantalla siguiente puede suceder algo distinto.

También dependerá de tu habilidad y curiosidad el acceso a mejores aviones y armas más potentes y variadas, claro. Y es que las diferentes armas son otra de las grandes novedades de *Ace Combat 3.* Mientras que en las dos primeras partes sólo tenías ametralladora y misiles rastreadores limitados, aquí hay muchas armas más. Dependerá del nivel y de tu destreza, pero a partir de la tercera o cuarta misión ya podrás escoger las formas de destruir que más te gusten. Sigue habiendo un arma principal y una secundaria. La principal es la ametralladora, que puede ser de varios tipos; y la secundaria son los misiles rastreadores, los trazadores, las bombas o, incluso, una cámara de fotos (hay una misión en la que el objetivo es encontrar las bases secretas del enemigo y fotografiar cada una al sobrevolarlas). En todos los casos, los efectos especiales que acompañan a las diferentes armas son alucinantes. Los misiles rastreadores dejan un rastro de humo semitransparente tras de sí que te dejará de piedra. Además, estos rastros de humo duran bastante tiempo, y los misiles enemigos también los dejan, de manera que una zona del cielo puede quedar casi «a rayas», con este-





Mientras que con el *stick* izquierdo manejas el avión, con el derecho puedes mover la cámara hacia donde quieras para observar dónde está un enemigo u otear la ciudad desde las alturas



La información en pantalla es muchísima, y valiosa para quien se moleste en utilizarla; pero de todos modos, una explosión es una explosión, con o sin radares e indicadores...



un simulador con unos gráficos fabulosos»

las de todas las formas y en todas partes. Es genial.

El clima también es uno de los puntos fuertes de *Ace Combat 3*. La segunda parte de la serie ya nos dejó con la boca abierta con sus fabulosas tormentas sobre las montañas, sus noches, su lluvia... Pero esto es mejor aún. Bueno, es «lo mismo pero mejor». Mejores relámpagos, mejor lluvia, mejor sonido, reflejos del sol que te ciegan hasta que cambias de rumbo para recuperar la visibilidad, atardeceres anaranjados fabulosos, nubes densas en las que no se ve nada... Posiblemente, nuestro efecto preferido es el del agua: el sol escondiéndose tras el horizonte sobre el océano, reflejándose en el agua. Agua que *se mueve*, dicho sea de paso. ¡Sí, las pequeñas olas del mar se mueven! Es fantástico.

De todos modos, el hecho de que el sol sobre el mar sea nuestro efecto preferido, no significa que todo lo demás sea igual que en *Ace Combat 2*, ni mucho menos. Todo está muy mejorado. Las ciudades cuentan ahora con verdaderas construcciones en 3-D: edificios de diferentes formas y tamaños, puentes colgantes de tamaño real, ríos, calles... Las misiones nocturnas en la ciudad son una pasada. Nos encanta una en la que un cargo ha perdido el tren de aterrizaje: al enorme avión no le queda más remedio que efectuar un aterrizaje de emergencia en la costa de la ciudad, y para ello debe descender sobre la ciudad todo lo posible. Vamos, dicho de otro modo: que los edificios molestan. Tu misión es volarlos a medida que el cargo se acerca. Ya, nosotros tampoco entendemos qué sentido tiene acabar con miles de vidas para salvar un solo avión, pero... Los rascacielos, como los de verdad, tienen cuatro luces rojas que parpadean en la azotea indicando su posición y altura. Para que puedas verlos bien antes de acribillarlos a misilazos. Y no te descuides, que a lo mejor al hacerlo desde muy cerca se te desploma uno encima. Gajes del oficio...

En definitiva, *Ace Combat 3* es una continuación de las que ya no quedan: se ajusta mejor a la habilidad del jugador, resultando más complicado para los expertos y más sencillo para los no iniciados; ofrece todas las mejoras gráficas imaginables; misiones alternativas según lo que vayas haciendo en cada nivel; aviones reales e imaginarios que te permitirán viajar incluso al espacio; más acción, más armas, mejor control, mejores cámaras, mejores repeticiones y mejor de todo. Esto es una secuela como PlayStation manda, y no las de Lara Otra Vez Croft. ■

CÓMO...

NO DEJES ESCAPAR JAMÁS AL MALO

Utilizar los misiles rastreadores es bastante fácil al principio, pero después las cosas se pondrán más feas y verás que algunos impresentables tienen la osadía de esquivarlos o aguantar más de un impacto. Para que esto no suceda...



aminora la velocidad cuando estés, más o menos, a unos seiscientos pies de distancia (aparece indicada junto al objetivo seleccionado), para no pasar de largo antes de eliminarle.



Así, si el malo aguanta el primer misilazo o lo esquiva, todavía lo tendrás a tiro durante unos segundos para intentarlo con otro proyectil.

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

EAGLE ONE

Lo encontrarás justo en las dos páginas anteriores a éstas, y te costará elegir entre los dos...



VEREDICTO

■ GRÁFICOS: Los mejores de la serie, claro	**10**
■ JUGABILIDAD: Siempre tendrás prisa por hacer más de una cosa	**9**
■ ADICTIVIDAD: Es más un simulador que un arcade	**8**

■ CONCLUSIÓN
Ace Combat 3 es a los aviones lo que *GT* a los coches: un simulador con unos gráficos fabulosos y una enorme profundidad. ¿Te atreves?



SOBRE 10



Tras romper la línea de defensa con un pase al hueco perfectamente calibrado, tu delantero podría y debería marcar a placer. Hay parte de auténtica satisfacción en ver la celebración del afortunado goleador



VUELVE EL FICHAJE MULTIMILLONARIO DE EA, PERO ¿DARÁ LA TALLA?

FIFA 2000

«Los balones rara vez van a parar a las nubes, y los pases al hueco rompen

DISTRIBUIDOR	EA
FABRICANTE	EA Canada
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a cuatro

Puede que sea un síntoma del rumbo que está tomando el fútbol hoy en día, pero esta última edición de *FIFA*, aunque indudablemente más avanzada, es menos disfrutable. Es como si EA hubiese hecho una lista de todos los nombres relacionados con este deporte, la hubiese introducido en un superordenador y el resultado hubiese sido *FIFA 2000*.

Están todos los equipos, los torneos, la imprescindible selección de chutes, tácticas y paradas, y según como, los jugadores hasta se parecen a sus equivalentes en la vida real. Esta aproximación al fútbol a base de números amplía la famosa «experiencia» deportiva de EA. La camaradería asociada a ser un fan, la proporcionan una canción de Robbie Williams en la intro y los rugidos, cánticos y vítores digitalizados del público, que expresa su opinión sobre lo que está pasando en el terreno de juego. Aún así, a pesar del esperado *glamour*, a *FIFA 2000* le falta un cerebro futbolero de verdad.

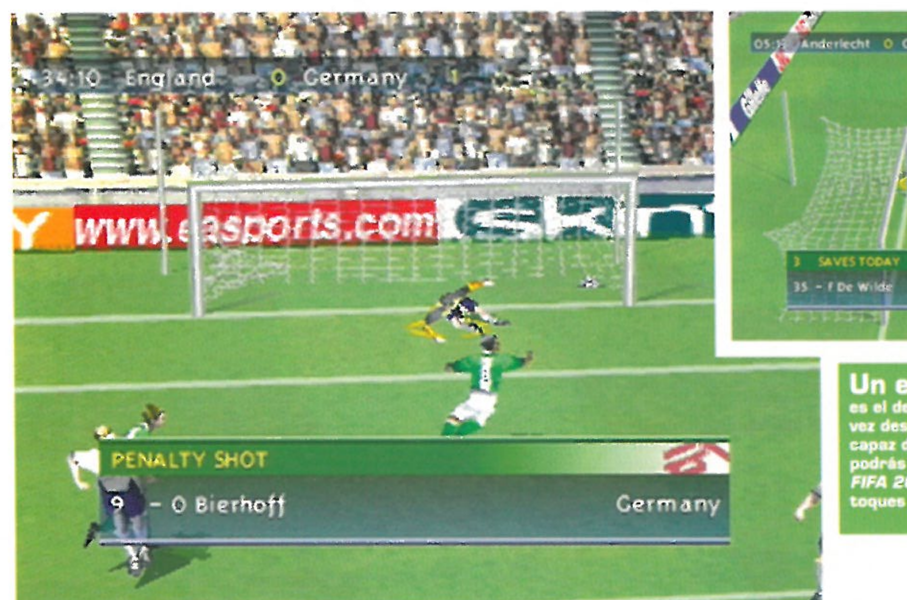
Aunque EA diga que han invertido muchas horas de trabajo en crear un espectáculo futbolístico lo más real posible, el problema seguirá estando en que la jugabilidad de *FIFA 2000* es igual que la de sus precursores. Y dado que *FIFA ´99* y *Copa del Mundo* son dos buenos juegos, ya nos podríamos dar por satisfechos, pero la inminente salida de *ISS Pro Evolution*, de Konami, ha subido el listón. En comparación, *FIFA 2000* es un poco pobre, pero aún más importante, le cuesta hasta mantener el nivel de fluidez de sus antecesores.

Dos son las razones. La primera es que al juego le falta ritmo. Los jugadores pasean hasta llegar a su posición, e incluso después de la más atrevida de las carreras, rara vez se fatigan. La segunda es que todo es demasiado preciso. Aunque es posible cortar algún pase, están diseñados para llegar a los pies del jugador destino con una precisión por la que muchos entrenadores de Primera División serían capaces de vender la dentadura de sus abuelitas. Los balones rara vez van a parar a las nubes, y los pases al hueco rompen una y otra vez la más férrea de las líneas defensivas, exactamente al revés que en la realidad, donde pocos de estos pases llegan a buen término.

Esto se traduce en que en *FIFA 2000* la habilidad es tan relevante como lo es la deportividad en el fútbol actual. Aunque al principio harás circular la pelota como los ángeles, maravillándote por la increíble precisión de tu juego, pronto te darás cuenta de que el atractivo de tanta infalibilidad dura poco. Este molesto grado de precisión también afecta a los gráficos. EA ha incluido diligentemente toda variedad de efectos climáticos, pero les ha faltado la imaginación suficiente para mostrar esos charcos inmensos en el terreno de juego cortados por alguna de las muchas entradas que se producen desde el suelo.

Es una pena que lo más básico de *FIFA 2000* sea tan rutinario porque cualquier otro aspecto del juego está repleto de detalles. En particular los jugadores, que ya no son alargados como pepinos. Ahora han quedado refulgentes, con detalladas camisetas y caras de jugadores de verdad envolviendo el entramado poligonal.

Los efectos de sonido también están logrados. Dos maestros del micrófono se encargan de las narraciones: Manolo Lama y Paco González, igualito que en la *Cadena SER*. Estupendo. Sin embargo, ni los ingeniosos comentarios ni todo el trabajo de cámaras podría compensar los básicos defectos del juego. En poco tiempo, *FIFA 2000* empieza a decaer más





Un escenario de pesadilla es el de estos alemanes marcando otra vez desde el punto de penalti. Si eres capaz de soportar estos contratiempos, podrás disfrutar con el festín visual de *FIFA 2000*, estupendas animaciones y toques de mucha calidad





Sobrepasar a la defensa resulta demasiado fácil, y no contribuye a crear una jugabilidad auténticamente real

una y otra vez la más férrea de las líneas defensivas»

rápido que Jesús Gil corriendo la maratón a las tres de la tarde de un día de agosto. Es obvio que EA debe replantearse los componentes más básicos de su fórmula *FIFA*.

Estética aparte, no parece que haya habido muchos cambios desde la última entrega. Antes, *FIFA* funcionaba gracias a que la simulación de entreno era la guinda de una tarta maravillosamente fluida y completa. Pero esta vez la guinda ya está un poco pasada. En algún sitio del camino EA perdió contacto con el hecho de que la impredecibilidad es lo que hace que el fútbol sea tan emocionante.

Como representación clínica del deporte, *FIFA* es perfecto, pero es como estar viendo un partido entre el Villarubielos y el Alcoyano. A nadie le importa. Los gráficos son geniales, pero como juego de fútbol divertido y adictivo, *FIFA 2000* se ha estrellado contra el larguero.



Elige a la selección que quieras... pero asegúrate de ganar a los rivales más débiles, como Luxemburgo

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

ISS PRO

El simulador de fútbol de Konami sigue cumpliendo años, pero no deja de ser el mejor de todos.

CÓMO...

MARCAR DE CÓRNER



Cuando los jugadores se concentran en el área, los atacantes más importantes se señalan con iconos iguales a los de la cruceta...



...Selecciona el jugador que hay al borde del área, ya que suele estar bastante libre de marcaje...



...Cuando la bola se acerque, prepara una volea. Si no hay suerte, algún otro jugador aprovechará el rechace

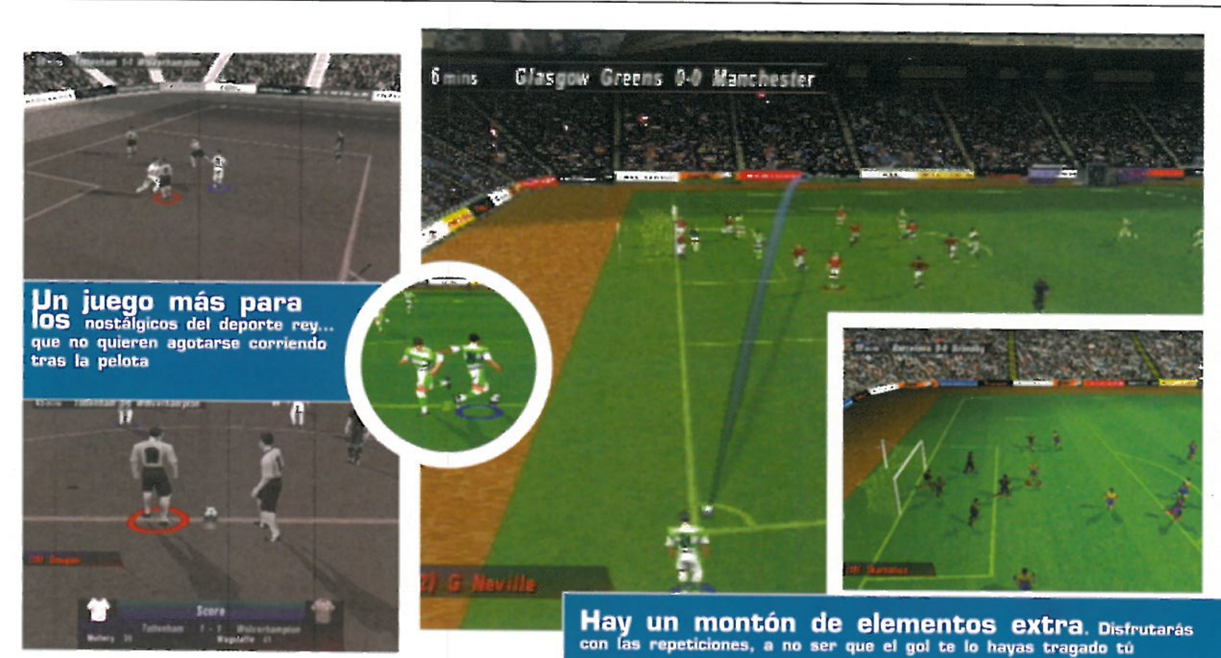


VEREDICTO

GRÁFICOS:	Detallados y lucen estupendos toques de animación	9
ACCIÓN:	Pulido y jugable, pero en el fondo demasiado simplista	7
ADICTIVIDAD:	Demasiado preciso y limitado en el manejo	7

CONCLUSIÓN
El fútbol hecho números. Es hora de que FIFA evolucione y se convierta en un juego con grandes gráficos, jugabilidad realista y tensión y emoción genuinas a partes iguales

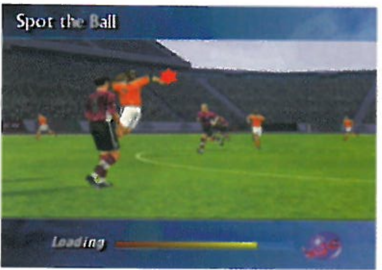




Un juego más para los nostálgicos del deporte rey... que no quieren agotarse corriendo tras la pelota

Hay un montón de elementos extra. Disfrutarás con las repeticiones, a no ser que el gol te lo hayas tragado tú







VUELVE EL DEPORTE REY... ¿LE HARÁ JUSTICIA UEFA STRIKER?

UEFA Striker

«Los cabezazos a gol y las chilenas son sorprendentemente fáciles»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Rage
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

FIFA '99
Uno de los sistemas de control más instintivos (existentes) hasta la fecha

Ya está aquí la tradicional oleada navideña de juegos de fútbol. Este año uno de los primeros en salir del vestuario ha sido *UEFA Striker*. El amplio abanico de equipos europeos e internacionales te dificultará la elección, aunque siempre habrá hinchas que se decepcionen al no encontrar su club favorito. Para los que quieran tomarse la molestia de introducir su propio equipo, existe la posibilidad de crear alguno nuevo, además de editar y guardar todos los existentes al gusto del consumidor.

Se presentan todas las opciones habituales de competición, además de una selección de escenarios clásicos y la opción de diseñar tus propios torneos. También hay una interesante modalidad de entrenamiento, similar a la de *Libero Grande*. Aprovecha para familiarizarte con los controles, teniendo en cuenta que se evalúa tu rendimiento, de manera que cuando las puntuaciones sean decentes te gratificarán —entre otras cosas— con equipos *bonus* contra los que jugar.

UEFA Striker ofrece pocas sorpresas: se trata de un juego de fútbol elaborado de forma inteligente, la velocidad es aceptable, la animación de los jugadores extraordinaria y, en conjunto, el paquete entero está notablemente presentado. No obstante, resulta poco original, crítica inevitable desde la aparición de *Esto es Fútbol* y su novedosa aproximación al deporte rey.

Resulta difícil determinar qué necesita *UEFA Striker* para que de buen título pase a ser excelente; simplemente no es tan buen juego como otros de la competencia. Contiene algunos desequilibrios: por un lado, las entradas son muy complicadas, mientras que los cabezazos a gol y las chilenas resultan demasiado fáciles. Es de agradecer que las repeticiones sean espectaculares, no obstante, a veces resulta excesivo que cada simple gol se vea convertido en una nominación a los mejores tantos del año. Otra posible crítica es el reducido número de clubes europeos. La principal diferencia entre los distintos equipos es la velocidad que pueden mantener cuando están cansados. Por ejemplo, si eliges a Zurich, cualquier partido se convertirá en una experiencia dolorosamente lenta, por no decir frustrante. Bajo ningún concepto podemos decir que *UEFA Striker* sea un mal juego, simplemente contiene algunos defectos que le impiden ser una alternativa competente. Lo que sí es cierto es que tiene dos tiempos...

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Buenas animaciones y algunos estadios espectaculares	8
JUGABILIDAD:	Deja que desear en algunas competiciones	8
ADICTIVIDAD:	Un montón de bonus y de opciones para personalizar	9

CONCLUSIÓN
UEFA Striker es un juego de fútbol bastante bueno, pero quizás valga la pena esperar a ver qué ofrece la competencia antes de acercarte a tu tienda habitual.



SOBRE 10









Todo el juego parece más agudo y profesional que el Music original. Lástima que tengas que pasar por un montón de menús para llegar a lo que estás buscando

EL PRIMER CREADOR DE CHUMBA-CHUMBA SE HA REMEZCLADO PARA EL MILENIO

Music 2000

«El golpe maestro de *Music* es su capacidad para los *samples* de sonido...»



El «paquete» más famoso de PlayStation para hacer música vuelve y podemos decir que se ha mejorado lo inmejorable.

Se trata de *Music*, se le han añadido la mayoría de las cosas que debería haber incluido el original y se han quitado muchos de los elementos que podían ser motivo de queja o duda. Una vez más, se centra en la construcción de melodías de base *dance* a través de la selección y disposición irracional de compases musicales preestablecidos.

Ha mejorado la presentación del sistema, se han eliminado esos gráficos que parecían de juguete en favor de un aspecto modelado con claridad, basado en secuenciadores profesionales. Los gráficos de alta resolución permiten que ahora puedas situar muchos más elementos en pantalla, que es justo el objetivo, puesto que ahora dispones de 24 canales para las mezclas. Y, por supuesto, dispone de una biblioteca interminable de nuevos *riffs* y compases. De nuevo, la pista de baile está bien provista de su materia prima: *drum 'n' bass, house, tecno y trance*, y además, ahora dispone de bibliotecas de *big beat* y rock para los danzarines infatigables y reyes de la pista en potencia.

Music 2000 también está muy orgulloso de sus nuevos solos de guitarra, que pueden utilizarse para crear pistas de fondo bastante decentes. De todas maneras, hay que reconocer que los fanáticos de las guitarras harían mejor comprando y aprendiendo a tocar una de verdad, en lugar de confiar en los aullidos digitales que encontrarás aquí. Dicho esto, los *riffs* y sonidos son mucho más convincentes que los de la versión del año pasado y además pueden crearse pistas que no sean de PlayStation. Como prueba, sólo has de escuchar las pistas de demo incluidas en este programa.

Y después, *Music 2000* lanza el golpe maestro: su capacidad para los *samples* de sonido. Coloca cualquier CD de audio en tu PlayStation (después de cargar el programa principal) y podrás extraer de él unos 22 segundos de sonido. Aunque 22 segundos no parezcan demasiado, es sorprendente cuántos retazos puedes aprovechar.

Así pues, *Music 2000* es un número uno de verdad, con la profundidad y opciones necesarias para satisfacer incluso al remezclador más compulsivo. ¿Quieres crear hermosas melodías con tu PlayStation? Pues debiste comprarlo ayer. ■

■ DISTRIBUIDOR	Codemasters
■ FABRICANTE	Jester Interactive
■ DISPONIBLE	Sí
■ IDIOMA	Inglés
■ PRECIO	7.990
■ NÚMERO DE JUGADORES	Uno a cuatro

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

MUSIC
Si lo encuentras barato, echa un vistazo a la versión maciza pero bastante original del año pasado

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Alta resolución, muy claros, vigorosos, frescos y funcionales	8
■ JUGABILIDAD	Tan fácil que resulta tonto, pero muy complejo si lo aprovechas	7
■ ADICTIVIDAD:	Crea tus propias melodías y te durará toda la vida	9

■ CONCLUSIÓN
Único en su clase y del todo brillante para iniciarse. No te compres ese sintetizador, secuenciador y sampler; ahórrate un pastón y hazte con este pequeño gran milagro





REVIEW



La selección del menú es fundamental para el éxito de cualquier misión. Utiliza los silenciadores para mantener el factor sorpresa y evitar así la matanza de rehenes.





Uno de los principales defectos del juego son los gráficos. Son tan pésimos que no consiguen generar ningún clima de suspense o emoción. Una lástima.

!QUÉ FASTIDIO SON ESTOS TERRORISTAS! YA VA SIENDO HORA DE INTRODUCIR ESTE JUEGO!

Rainbow Six

«Se ha eliminado por completo cualquier muestra de estrategia»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Rebellion
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

QUAKE II
Uno de los mejores *shoot'em up* de todos los tiempos y un complemento esencial para cualquier colección de juegos

R*aimbow Six* era un juego de PC tremendo, en el cual estabas al mando de una unidad de fuerzas especiales, las armabas con pistolas y otros artefactos además de introducirlas en situaciones de secuestro repletas de peligrosos terroristas. El juego recreaba un ambiente técnicamente magistral, y contenía algunos toques estratégicos primorosos que lo convirtieron en una de las primeras auténticas simulaciones militares.

No es de extrañar que Red Storm quisiera programar el juego para PlayStation. Por desgracia, la distribuidora ha lanzado un juego que no llega a reproducir su auténtica capacidad de juego de consola. Aunque parezca mentira, cualquier muestra de estrategia se ha eliminado por completo. Un aspecto clave de la versión en PC era que tenías que planificar las rutas de ataque de diferentes equipos.

En el juego de consola nos hemos quedado con un equipo de *tres* soldados a quienes se les asignan unos puntos específicos por los que entran en escena, pero sin ningún plan de ataque. Tú decides qué soldados de infantería vas a mover además de ponerlos en posición. Pero, ¿con qué propósito? Es mejor controlar a un único soldado para poder pasar luego de nivel. Tener tres soldados equivale simplemente a tener tres vidas.

Otro factor clave con los *shooters* en primera persona es el nivel de control de que dispones. En el juego de PlayStation, sin la ventaja del ratón y las teclas, es un tanto difícil que el sistema de control se maneje con intuición. Con *Quake II* sí se puede pero en cambio, *Raimbow Six* no lo consigue. Apenas despierta interés, sobre todo en un ambiente en el que un disparo enemigo puede eliminarte.

Otro grave defecto en la jugabilidad es la IA de los personajes. Rescatar a los rehenes es sumamente difícil. Estos tipos se encuentran con problemas para superar obstáculos tan fáciles como un par de puertas bien abiertas. A menudo te encontrarás rodando por un pasillo, arrastrando al rehén, y con tu arma lista para detonarse y disparar a los terroristas. Al darte la vuelta, el rehén habrá desaparecido. Al retroceder, descubrirás que el rehén se está paseando de un lado a otro junto a una puerta. Al cabo de un tiempo, especialmente en los siguientes niveles más complejos, la situación se vuelve cada vez más que frustrante.

Lo que sí consigue el juego es generar un cierto grado de ambiente por medio de la astuta utilización del sonido; lo único que se oye es el ruido de tus pasos y, en ocasiones, el chirrido de un grillo en los niveles exteriores. También es bastante divertido armar a tu pelotón principal y no existe nada mejor (en este sentido) en el mercado.

Raimbow Six podría haber sido un gran juego (tendría que haber sido, en efecto, mucho mejor de lo que realmente es). Es una lástima que varios defectos claves lo conviertan en un juego realmente mediocre.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS	No hacen justicia a la calidad de PlayStation	4
JUGABILIDAD	Imperfecta debido a la falta de sentido estratégico	4
ADICTIVIDAD	A pesar de tener claros defectos, jugarás (una vez) hasta el final	7

Podría haber sido un juego competitivo... pero no lo es. No se ha sacado provecho de la presentación tecnológica de PlayStation y, a pesar de ser bastante original, *Rainbow Six* no está a la altura de otros juegos de la competencia.


5 SOBRE **10**

ACCIÓN A RAUDALES Y GRÁFICOS ULTRA-AJAPONADOS

Space Debris

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Rage Software
DISPONIBLE	Enero
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

**celera, no te pares! ¡No dejes de disparar! Las fuerzas alienígenas quieren destruir la raza humana y sólo tú puedes salvarla. Como siempre.**

Space Debris viene a unirse a la extensa lista de *shoot 'em up* del espacio. Como de costumbre, un ejército alienígena ha llegado a nuestra galaxia con la «sana» intención de destruir a los humanos, que pueblan ya todo el sistema solar.

El juego ha sido desarrollado por Rage Software, el equipo que ofreció hace más de dos años el deslumbrante pero aburrido *Darklight Conflict*, otro *shoot 'em up* del espacio con ciertos toques de estrategia.

En *SD* tú eres James Bryant, un experto piloto de naves de guerra enviado como parte de la avanzadilla de las fuerzas de la U.E.D. (Unidad de Defensa de la Tierra). La cosa se complica cuando, al principio del juego, quedas atrapado tras las líneas enemigas. Deberás viajar por todo el sistema solar rescatando a los supervivientes humanos del resto de las colonias a lo largo de los diez niveles que componen el juego.

La principal característica de *SD* es el sistema de control, que permite apuntar hacia donde quieras y moverte «un poco», aunque siempre siguiendo una ruta predeterminada. Es exactamente igual que *Knife Edge*, el juego de N64: una especie de juego de pistola sin pistola en el que puedes «esquivar» cosas. En *SD* tampoco puedes usar una pistola, sino que mueves el punto de mira con el mando; y puedes acelerar o reducir de velocidad, pero no parar. Y, gráficamente, tampoco tiene nada que envidiar a sus competidores, aunque por supuesto no llega al nivel de realismo de *Omega Boost*. Buenos efectos de luz, muchos elementos en pantalla y algunos jefes enormes, todo rebozado en estética manga. Muy divertido, pero corto, algo monótono y nada original.



Con tanta acción, a veces uno no sabe ni dónde está.





GRÁFICOS:	Buenos, aunque no sobresalientes	7
JUGABILIDAD:	Constante, aunque algo monótona	5
ADICTIVIDAD:	Mucha, como en los juegos de pistola	7

CONCLUSIÓN
Un híbrido entre *Colony Wars* y *Time Crisis* que se queda en un imitador nada innovador de *Knife Edge*



SOBRE 10

CONSTRUYE TU BÓLIDO COMO UN LEGO Y PON CARA DE VELOCIDAD PORQUE VA A EMPEZAR...

Lego Racers

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Lego Media
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

El concepto de *Lego Racers* está próximo a la genialidad. En este juego, además de elegir tu coche de carreras, podrás construirlo desde el principio, teniendo en cuenta que todas tus decisiones afectarán a su funcionamiento. Incluso si tu obra maestra resulta ser poco más que un *troncomóvil* podrás perfeccionar el diseño.

El circuito no es demasiado difícil, y a pesar de que el juego está dirigido a un público infantil, las curvas de aprendizaje son un reto suficiente para cualquiera. Puedes recoger armas de distintas clases, y comprobar que el elemento táctico hace aumentar la jugabilidad. Las pistas están bien diseñadas, y seguro que cuando hayas ganado un par de competiciones, te será sencillo seguir ganando.

Por otro lado, *Lego Racers* carece de la sofisticación de muchos de sus competidores, y decir que está dirigido a niños sería como obviar la capacidad de los más pequeños para disfrutar con *Speed Freaks*.



El diseño del vehículo es casi tan importante como tu destreza al conducir cuando estás en las pistas



GRÁFICOS:	Funcionales, coloristas, pero nada inspiradores	6
JUGABILIDAD:	Si mejora la conducción puede llegar a ser un competidor	7
ADICTIVIDAD:	La modalidad para dos jugadores es divertida y debería ser más larga	7

CONCLUSIÓN
Hay ideas realmente buenas que quizás se desarrollarán en las futuras entregas. Construir el coche es tan divertido como correr, pero desafortunadamente, eso no basta.

6 SOBRE 10



Basado en la película del mismo nombre, el juego *Mission: Impossible* te emplaza en el papel de Tom Cruise y recrea varias escenas del film







La presentación combina la visión en primera y tercera persona, en función de la naturaleza de la misión que lleves a cabo

LA APASIONANTE VIDA DE UN AGENTE SECRETO CON ARTRITIS AL SERVICIO DE SU MAJESTAD...

Mission: Impossible

«La intención era buena, pero el resultado es mediocre»



DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	X-ample
DISPONIBLE	SÍ
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

A pesar de que la vida de un espía podría parecer trepidante, la realidad es bastante distinta. Probablemente, la adorable anciana que hace poco reconoció haber sido un espía soviético durante más de 40 años, nunca supo nada acerca de creadores de caras ni fue entrenada para disparar con cerbatana. Sin embargo, este equipamiento —y muchas cosas más— está a tu disposición en la aventura de Infogrames *Mission: Impossible*. La continuidad con la película de hace dos años es escasa (por no hablar de la correspondiente serie de TV) y, en resumen, el juego consiste en avanzar y buscar cosas.

La definición correcta sería «espionaje de fantasía», porque en *Mission: Impossible* recorrerás a hurtadillas un montón de instalaciones enemigas, además de narcotizar y suplantar a importantes dignatarios extranjeros, cargarte a los malos con un rifle de francotirador; salir ileso de un sótano repleto de gas y, por último, volar todo por los aires con un cañón enorme. También, deberás usar el creador de caras ya mencionado, así como veneno, artilugios eléctricos, explosivos y cizallas. Se trata de un juego muy ambicioso, en el que se combina la perspectiva de primera y tercera persona.

Por desgracia, el resultado de tan buenas intenciones es algo mediocre. De hecho, todos los elementos podrían mejorar —desde los gráficos insípidos al complicado sistema de menús o la imprecisión en el control del personaje (un Tom Cruise de bolsillo)—. Por ejemplo, en uno de los primeros niveles, tu misión es encontrar una partitura para entregársela a un pianista. El músico interpretará la pieza para intentar que un ayudante del embajador salga de su escondite (sin comentarios...). Pues bien, tras interrogar a todos los invitados de la fiesta, dar puñetazos a quien te encuentres por el camino y corretear por todo el edificio durante media hora, el «doble» de Tom Cruise hará tambalear la puntuación al tropezar con una silla (un fruto más de unos controles chapuceros).

La diversidad de la jugabilidad merece un aplauso, pero el hecho de que sea tan discontinua llega a frustrar (en ciertos niveles puedes saltar, en otros no puedes...). Hemos visto cosas mejores.

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

METAL GEAR SOLID
¿El mejor juego existente? Indomable mientras dura, inolvidable cuando finaliza

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Algunas veces bien, otras veces horribles	6
JUGABILIDAD:	Variada, pero poco elaborada	5
ADICTIVIDAD:	Frustrante, no apetece perseverar	6

CONCLUSIÓN
Los distintos componentes por separado funcionan bien, pero la impresión global es la de un juego creado con prisas. La idea era buena, pero la ejecución es pedestre.



6 SOBRE 10

¡LA ÚNICA GUÍA OFICIAL DE FINAL FANTASY VIII YA A LA VENTA!

AUTHORISED COLLECTION





LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

SQUARESOFT®



- 200 páginas a todo color
- Mapas detallados de todos los niveles
- Explicación del sistema de menús
- Las mejores estrategias para vencer a los jefes finales
- Consejos, secretos, trucos
- Los puzzles solucionados

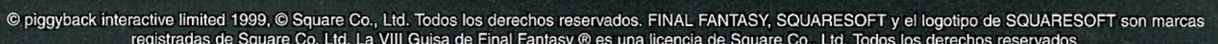
¡TODO LO QUE QUIERES SABER LO ENCONTRARÁS AQUÍ! ¡NO PIERDAS MÁS TIEMPO BUSCANDO!





¡SÓLO 995 PTAS.-!

VIC





Los escenarios son en 3-D, pero los personajes son *sprites* de lo más cutres...





Este nivel se parece un poco al Castillo de Cortex de *CTR*, pero sólo un poco...

A CRASH LE HA UN SALIDO COMPETIDOR: UN CHOCOBO AMARILLO DE LO MÁS MAJO. ¿CREES QUE ESTARÁ A LA ALTURA?

Chocobo Racing

«Para dominar el juego necesitarás la paciencia de mil chinos»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	SquareSoft
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno a dos

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

CRASH TEAM RACING

El mejor juego de karts que ha existido jamás

***Chocobo Racing* surge como resultado de la extraña mezcla entre las carreras de karts estilo *Crash Team Racing* y las aventuras de los personajes de la serie *Final Fantasy*. Parece que los chicos de Square han decidido sacarle el máximo partido al motor gráfico de *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VIII*, y se han lanzado con más pena que gloria al género de las carreras de karts.**

El resultado de todo esto ha sido *Chocobo Racing*. Un juego que no sorprenderá a nadie que ya conozca las excelencias de *CTR*, cuyo estreno está aún reciente. Básicamente, la idea del juego es la misma: un personaje protagonista —que en este caso es uno de los simpáticos pollitos amarillos de la serie *FF*, un chocobo—, y otros seres envueltos en un mundo enorme lleno de circuitos. Carreras de karts, vaya.

Puedes elegir entre ocho circuitos diferentes, algunos inspirados en escenarios de *Final Fantasy*. Antes de cada carrera, tienes ocho armas, y deberás escoger una. Después, a lo largo de la carrera, encontrarás una serie de ítems con incógnitas que a veces serán armas y otras veces bombas de relojería. El arma que has escogido antes será la que utilizarás durante toda la carrera, combinada con los diferentes ítems y magias que recojas por el circuito. Gráficamente, el juego no tiene nada que hacer comparado con *CTR*. Los paisajes pixelados, las feas texturas de los escenarios o el reiterado *clipping* —polígonos que desaparecen de manera intermitente o cambian de textura al acercarse— que se da en los bordes de los escenarios, dan una idea exacta de la penosa capacidad gráfica del motor importado de *FFVII* y *FFVIII*. Además, ni siquiera se ha conseguido que el juego ofrezca una verdadera sensación de velocidad. Cuando tratas de derrapar en las curvas, pierdes toda la velocidad y todos tus oponentes te adelantan. No hay botón de salto y tampoco obstáculos, desniveles o bifurcaciones como en *CTR*, así que las carreras nunca llegan a ser... «divertidas».

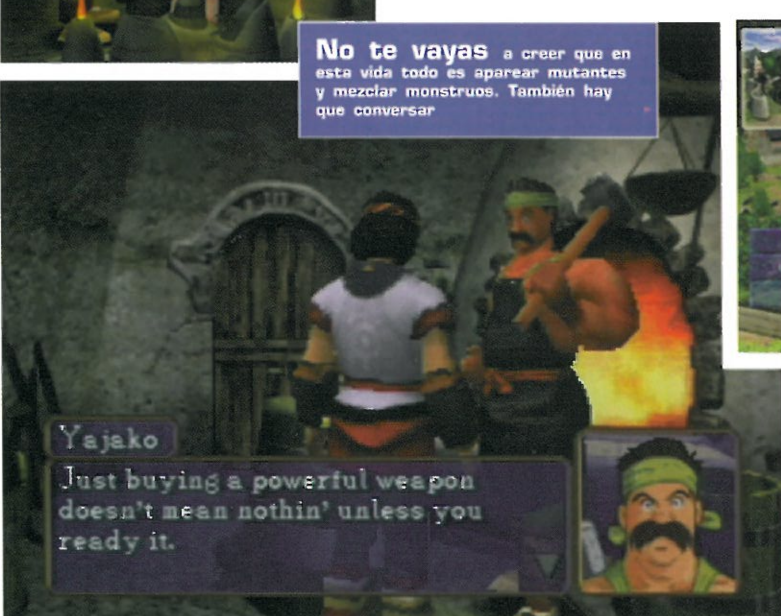
Los modos de juego son variados, pero no tanto como para salvar las enormes deficiencias de todo lo demás: un modo Grand Prix, otro de Relevos, las carreras Contrarreloj, un modo Versus para dos jugadores y un modo Historia. El único apenas interesante es el Historia, y tampoco demasiado. En los diferentes niveles conoces a amigos y enemigos, corres, ves secuencias de vídeo en 2-D bastante malas con las conversaciones en forma de texto en pantalla, recoges cristales azules... Nada que hacer comparado con el modo Historia de *CTR*, desde luego. Y el modo Versus es sólo para dos jugadores, ni te acerques al Multi-Tap. Vamos, que tenemos *CTR* para rato. Incluso *Speed Freaks* era más divertido que *Chocobo Racing*, que ya es decir...

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Terribles, tratándose de un juego de carreras	3
JUGABILIDAD:	Insuficiente, a base de combinación de magias	5
ADICTIVIDAD:	Si tienes *CTR*, ninguna; si no lo tienes, cómpralo	2

CONCLUSIÓN
Sólo para amantes de los chocobos. Para un humano normal, *Chocobo Racing* podría resultar mortal. Incluso *Speed Freaks* era más divertido





No te vayas a creer que en esta vida todo es aparear mutantes y mezclar monstruos. También hay que conversar





Ésta es la pantalla en la que puedes ver las características de Levant y los monstruos en la crisálida. Al capturar un monstruo puedes fusionarlo con otro



SI CREES QUE *POKÉMON* ES DEMASIADO MONO, PRUEBA CON ESTE CURIOSO REVOLTILLO DE MONSTRUOS MUTANTES

Jade Cocoon

«Chico se enfrenta al mal, va en busca de un objeto mágico y vence al mal»

DISTRIBUIDOR	Netac/Crave Interactive
FABRICANTE	Genki
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

NO TE LO PIERDAS SI TE GUSTA...

FINAL FANTASY VII
Una impresionante mezcla de complejas tramas, unos gráficos asombrosos y una jugabilidad pensada hasta el último detalle

Ahora ya sabes de qué va este RPG. Sólo falta elegir a un pobre desdichado que interprete el papel del héroe. Mmmm... ahí tenemos a un joven pueblerino, que no sabe lo que se le viene encima... ¡Te ha tocado! Hala, a por ellos valiente... Como se puede ver, *Jade Cocoon* no va a recibir ningún premio a la originalidad, pero detrás de su armazón cargado de tópicos, se esconde un juego con gracia y jugabilidad sorprendentes.

Jade Cocoon rebosa *Final Fantasy VII* por los cuatro costados, pero con un toque de *Zelda* y una pizca de *Pokemon* extra fuerte. Y es que, si bien *Jade Cocoon* se apunta a la consabida fórmula de «chico se enfrenta al mal, va en busca de un objeto mágico y vence al mal», introduce una pequeña diferencia: no sólo puedes luchar contra 171 monstruos distintos, también puedes atraparlos, entrenarlos, aparejarlos e invocarlos para que luchen por ti.

El juego está ambientado en un mundo de estilo azteca pero algo más informal y aderezado con recitales de flauta andina. En él encarnarás al héroe, Levant, cuyo pueblo padece los efectos de una enfermedad del sueño después de sufrir el ataque de las Langostas del Apocalipsis. Levant, ascendido al rango de Cocoon Master (ahí es nada), deberá encontrar una hierba mágica para despertar a sus soñolientos conciudadanos. Protegido con el Pendiente del Cazador y armado con una daga, podrá capturar a los monstruos que se encuentre (como un *Cazafantasmas*, pero con más *glamour*). Para hacerlo, Levant dispone de la Flauta de la Captura, que utiliza para enviar a las criaturas a una crisálida desde donde podrán ser invocadas más tarde para que entren en combate. Además, al volver a su pueblo podrá fusionar los monstruos para crear nuevos seres, que tendrán los poderes y habilidades combinados de sus «progenitores».

Evidentemente, cuanto mayor sea el nivel de Levant más grandes serán los monstruos que podrá capturar. Y, ¿qué monstruos es mejor combinar? ¿Qué mezclas elementales son las más eficaces? ¿Mejor con tomillo o al perejil? La única forma de dar respuesta a estas y muchas otras preguntas es invocarlos en medio de una batalla para que luchen en tu lugar. Estas batallas, semejantes a los combates de *FFVII*, son por turnos.

Con todo, a pesar de su simpleza, *Jade Cocoon* contiene un elemento adictivo que empuja a continuar. Aunque sólo sea para ver qué aspecto tendrá ese bicho cuando sea de nivel ocho, ya sabes.



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Grandes, atrevidos y coloristas (aunque con una ligera tendencia al verde)	6
JUGABILIDAD:	El típico RPG, pero con alguna innovación	7
ADICTIVIDAD:	Cuatro bosques que explorar y 171 monstruos dan para mucho	6

CONCLUSIÓN
La influencia de *FF* es más que evidente, pero la posibilidad de criar monstruos como el que tiene gallinas hace que el interés se mantenga. Digamos que sigue por sendas archiconocidas, pero es muy adictivo


6 SOBRE 10

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA PLAY. ESO SÓLO ES CASO TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

THE FACULTY

Dirige: Robert Rodríguez
Interpreta: Elija Wood, Josh Harnett, Robert Patrick

El autor de películas como *Abierto Hasta El Amanecer*, *El Mariachi* o *Desperado*, se tomó un descanso de sus bacanales con su amigo Tarantino para dirigir *The Faculty*, una película con más presupuesto que sus anteriores creaciones, pero también con más «espíritu americano». Una extraña forma de vida de origen submarino se instala en los cuerpos de los profesores de una universidad norteamericana. Los profesores, poseídos por la extraña forma de vida, contagian a todos los alumnos en cuestión de horas... Por supuesto, el grupo de chicos y chicas de turno se da cuenta de lo que está pasando y deciden acabar con el asunto antes de que vaya a más. Ingredientes extra: banda sonora de moda (Oasis, Offspring), paranoia, magníficos efectos generados por ordenador y bichos realmente feos.

VEREDICTO: **La típica historia de «invasión alienígena sin que nadie se entere», vista desde la siempre paranoica y burlona perspectiva del señor Rodríguez**



LEYENDA URBANA

Dirige: Jamie Blanks
Interpreta: Jared Leto, Rebecca Gayheart, Alicia Witt

Las «leyendas urbanas» son aquellas en las que se cuenta una historia donde el protagonista muere, con el motivo de propagar un mensaje del estilo *«no hagas eso, porque si lo haces te puede pasar algo como...»*. Eso es al menos lo que se cuenta en este rudimento de historia de terror, donde una pandilla de universitarios —sí, otra vez— comienza a vivir de cerca el acecho de un misterioso asesino, que reproduce las más populares leyendas urbanas. Un género muy trillado, pero que sigue funcionando. Desde la aparición de *Scream*, la mejor película del género. Por desgracia, eso no es decir mucho... En todo caso, *Leyenda Urbana* queda por encima de ésta, *Scream 2*, *Sé lo que hicisteis el último verano*, *Sé lo que hicisteis a la semana siguiente*, *Sé que sabéis que sé que lo sabéis*, etc.

VEREDICTO: **Jovencitos intrépidos que mueren de uno en uno hasta que el asesino es quien todo el mundo sabe**



BUSCANDO A EVA

Dirige: Hugh Wilson
Interpreta: Brendam Fraser, Alicia Silverstone, Christopher Walken



uscando a Eva es una divertida comedia que cuenta la historia de Adam (Brendam Fraser), un muchacho que tras vivir durante 35 años en un refugio nuclear con la única compañía de sus padres, tiene por fin la ocasión de salir a la superficie y realizar el sueño de su vida: encontrar una esposa. El inocente Adam conocerá a una sofisticada Eva (Alicia Silverstone), que no sabrá si reírse de él o maravillarse de sus peculiares encantos. Una historia original, una dirección fabulosa y uno de los mejores papeles del ilustre señor Walken. De paso, una crítica fantástica de los Estados Unidos de ayer y de hoy. No te la pierdas (Alicia está guapísima).

VEREDICTO: **Divertida, bien pensada, bien realizada, bien dirigida...**



OUT OF SIGHT (UN ROMANCE MUY PELIGROSO)

Dirige: Steven Soderbergh
Interpreta: George Clooney, Jennifer López

La película, basada en una novela de Elmore Leonard, nos narra la historia de Jack Foley —un conocido ladrón de bancos interpretado por George Clooney—, que se topa por sorpresa con la agente judicial Karen Sisco —Jennifer López—, cuando se está fugando de la cárcel. Tras el forcejeo acaban juntos en el maletero del coche en el que se iba a fugar Foley, y allí comienza una romántica relación... Sus vidas siguen rumbos opuestos, pero su destino les hará coincidir más adelante. Una comedia ligera al más puro estilo Clooney, pero que pone de manifiesto lo que todo el mundo sabía: Jennifer López no es una actriz. Aun así, Mr. George lo hace muy bien, y la película tiene un ritmo estupendo. Risas, carcajadas y una mujer hermosa con más cuerpo que dotes interpretativas. Por nosotros, bien.

VEREDICTO: **Elegante (sin necesidad de mencionar la ropa de El Corte Inglés), con rítmicos saltos en el tiempo y un guión elaborado. Humor fino pero constante, irónico pero fácil. Lástima de chica...**

7/10



NOVEDADES MÚSICALES

PLAYSTATION
el álbum 2



Sony repite estrategia y, ante la llegada de las Navidades, lanza al mercado la segunda edicion de su propio recopilatorio de éxitos. Pero no te confundas: no se trata de una recopilación de las mejores bandas sonoras de videojuegos. Como ya ocurriera en las Navidades pasadas, el doble álbum de Sony es una especie de alternativa al *Boom '99*, en el que se da cabida a los éxitos más escuchados y más pinchados en la radio y en las discotecas: Ricky Martin, Chayanne, Los Cucas, Alexia, Apollo Four Forty, etc. El producto se acompaña de un CD con demos de juegos, eso sí, pero... ¿te imaginas a Ricky Martin cantando para la intro de *GT2*? Nosotros tampoco.

VEREDICTO: **Tenemos muchas ideas en las que invertir tu dinero...4/10**

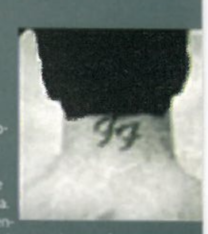
SIXPENCE NONE THE RICHER
Portrait Of Their Best



Seguro que te parece un grupo nuevo, pero los chicos de *Sixpence None The Richer* ya habían editado un primer LP en el año '96, con el mismo nombre del grupo como título. Uno de esos grupos que prescinden del estruendo y el *glamour* que caracteriza a los divos habituales del pop, para colarse por la puerta de atrás: sus canciones son de esas que uno tararea cuando va en el ascensor sin saber de quien son, y también son de las que le gustan a todo el mundo. Seguro que les has oído por ahí el primer *single* de su último trabajo: *Portrait Of Their Best*, el disco, y *Kiss me*, el *single*. ¡Suena en todas partes!

VEREDICTO: **Para amantes del pop de calidad que prefieran buena música antes que un nombre famoso y ropa de marca 9/10**

FOO FIGHTERS
There Is Nothing Left To Lose



Parece que Dave Grohl aprendió a crear un estilo propio después de la muerte de Kurt Kobain, tras la que se disolvió Nirvana. ¿Quizás la experiencia de entonces le ha servido para formar su nueva banda? Sea como fuere, Foo Fighters no sólo evidencia con su tercer disco que se consolida como una banda madura, sino que además demuestra que tienen un sonido propio que les identifica en cuanto oyes un fragmento de una canción. Además, sus originales videos musicales siempre sorprenden y encandilan, como el de su fabulosa incursión en la BSO de *Expediente X La Película*. *There Is Nothing Left To Lose*, su último trabajo, es más Foo Fighters que nunca. Por cierto, ¿sabías que Dave Grohl es un adicto confeso a PlayStation?

VEREDICTO: **Dave Grohl: La veteranía es un grado (parte III) 8/10**

Envía tus sugerencias a playstation@mcediciones.es

NOVEDADES EN CINE

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

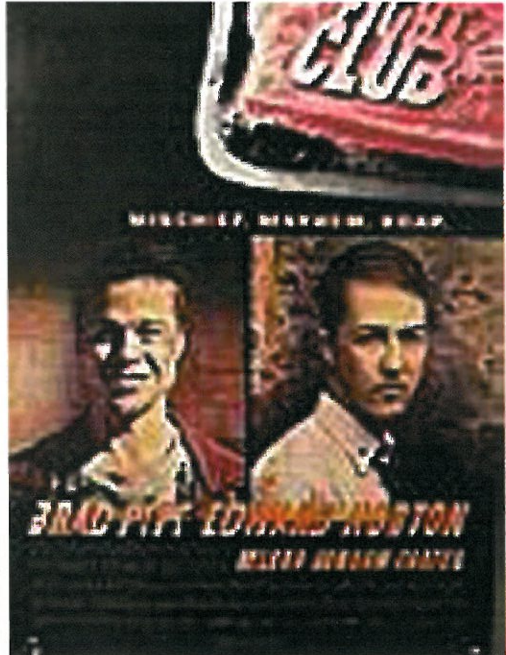
Dirige: Michael Apted
Interpreta: Pierce Brosnan, Sophie Marceau, Robert Carlyle

Con Pierce Brosnan se pretendía dotar al personaje de Bond de un toque de vulnerabilidad que no tenían los anteriores. O eso al menos es lo que cuenta el director de la película, posiblemente para disculparse por la caricatura de Bond con corbata arrugada que ha conseguido. *El Mundo Nunca es Suficiente* repite los ingredientes habituales de todos los episodios Bond («Pixeloso Bond», para quienes hayan jugado ya a *Tomorrow Never Dies*): hay una chica mala, una buena y un malo. En un determinado momento de la historia, Bond cae en las garras del malo, consigue escapar, destruye sus planes y acaba con él. Un poco más original y se nos saltarían las lágrimas. Efectos especiales de cine de barrio y guión de preescolar. Una de Bond, vaya.

VEREDICTO: **Quizás el mundo... *es demasiado***







EL CLUB DE LA LUCHA

Dirige: David Fincher
Interpreta: Edward Norton, Bradd Pitt, Helena Bonham Carter

El Club de la Lucha ha sido la película más polémica del año en Estados Unidos, aunque por suerte la sociedad a la que critica no se parece tanto a la nuestra como para levantar escándalos en nuestro país (se parece *mucho*, pero no *tanto*). Su «violento» mensaje ha encolerizado a los más conservadores de Hollywood, que tratan de denostarla mientras las taquillas de cine del mundo entero se llenan de gente para verla. Quienes la entiendan —y serán pocos de los que crean haberla entendido al salir de la sala, menos de la mitad—, verán que la obra de Fincher es una de las mejores cintas de los últimos años. Una crítica sagaz y furiosa, un guión equilibrado y conciso, una estética «silenthilliana» fabulosa, unos efectos generados por ordenador que en la mayoría de los casos ni siquiera parecen generados por ordenador, un reparto de miedo (por fin has conseguido que te adoremos, Pitt; te amamos con locura, Norton; eres un encanto de chica, Helena) y un montaje que para sí lo hubiera querido Kübrick. Una película perfecta, para quien sepa de esas cosas.

VERDICTO: **La mejor película del año, después de su excelencia *The Matrix***

10/ 10

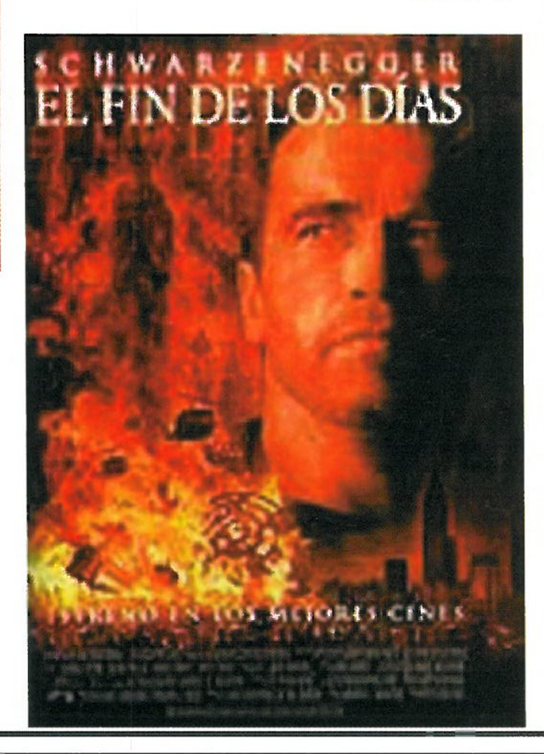
EL FIN DE LOS DÍAS

Dirige: Peter Hyams
Interpreta: Arnold Schwarzanegger

El Fin de los Días es un *thriller* cortado a la medida de Swarzenegger, que aborda el tema de la paranoia del fin del mundo en el año 2000 con su mejor cara de duro y, por supuesto, unas cuantas gotas de sudor grasiento con reminiscencias de olor a pólvora. Christine York es una joven de Nueva York que nació con la marca del Anticristo, y vive perseguida por las horribles visiones a las que le somete el mismísimo Diablo. El motivo de estas alucinaciones es que la pobre muchacha ha sido elegida para ser la mamá del hijo no nato del Demonio, y claro... Nuestro colega Arnold, el policía retirado y viudo de siempre, deberá salvarla de las garras del mal, evitar su alumbramiento y, de paso, matar al Diablo con unas cuantas escopetas y tal. Un *Eraser* en plan bíblico, con ciertos toques de humor para todos los públicos. Mola, pero podría molar más.

VEREDICTO: **Un *thriller/shoot 'em up*/efecto 2000/ tratado antireligioso con curas francotiradores y un Diablo vulnerable**





NOVEDADES EN DVD

MATRIX

Dirige: Los Hermanos Wachowski
Interpreta: Keanu Reeves, Laurence Fishburne



La película futurista perfecta por antonomasia. El género del futuro no había visto nacer nada tan grande desde los tiempos de *Blade Runner*, y —con su permiso, señor Ford—, *Matrix* llega considerablemente más lejos. Ya no por sus efectos especiales, los mejores jamás creados con un ordenador; ni por su reparto de actores —brillante pero mejorable—, sino por su guión. Hay películas que, como algunas novelas, tienen su propio «nivel cultural», su propio mundo. El de *Matrix* es el más grande de todos. Un entorno infinito, una historia que resulta ser un puzzle psicológico de proporciones astronómicas —es fácil entender la historia, pero no tanto percibir todas sus ramificaciones—, una visión por fin verosímil de la Apocalipsis. Una película en la que se pueden descubrir cosas nuevas cada vez, por muchas veces que la veas. Pasa cuadro a cuadro y entenderás a qué nos referimos: referencias a la Biblia, a un montón de novelas, a filósofos, a mitos clásicos... Y todo hilado con la maestría suficiente como para que todo el mundo se entere, al menos, de la historia principal.

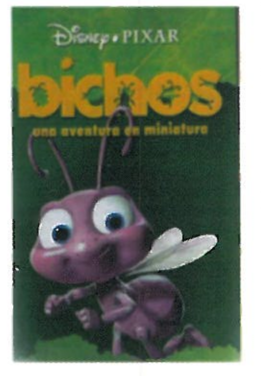
Por si la película fuera poco, su versión en DVD cuenta con un montón de extras: aparte del formato panorámico para pantallas anchas y cuatro idiomas con muchos más en subtítulos, cuenta con opciones que a los forofos de la peli les entusiasmarán: reportajes de cómo se hicieron los efectos especiales, entrevistas, secretos de rodaje e incluso un juego interactivo en el que deberás tomar la pastilla roja para adentrarte en el mundo real y superar pruebas de conocimiento estilo Trivial (sobre la película, claro). ¿Eres el Elegido? Pues sigue al conejo blanco. Recuerda, Neo, que es la pregunta lo que nos impulsa...

VEREDICTO: **La obra maestra del cine futurista y, posiblemente, la mejor película de los últimos años. Por desgracia, no se puede explicar lo que es *Matrix*... Pero se puede puntuar:**



BICHOS

Dirige: John Lasseter
Interpreta: un montón de bichos preciosos



El mundo, básicamente, se divide en tres grandes grupos de personas: los que prefieren *Bichos*, los que prefieren *AntZ*, y los que no han visto una o ninguna. Lo que está claro, es que es imposible ver las dos y no quedarse con una... Pero bueno, vamos a intentarlo. ¿Qué es *AntZ*? Una ácida crítica social en forma de película de dibujos generados por ordenador. ¿Y qué es *Bichos*? Una película de dibujos generados por ordenador. ¿Hemos entendido todos la diferencia? Perfecto. Seguimos.
En calidad de película de animación, *Bichos* no admite comparaciones: su «equipo de desarrollo» —por llamarles de alguna forma—, Pixar, es hoy por hoy el equipo líder mundial en esto del *render*, un mundo cada vez más sofisticado. Ellos fueron los creadores de *Toy Story*, ellos ganaron el Óscar al menor corto de animación en el 97, ellos crearon *Bichos* y ellos han creado *Toy Story 2*, que pronto se estrenará en nuestro país y que ahora mismo es número uno en las taquillas de Estados Unidos. Casi ná.
La historia de *Bichos* es la de una alegre hormiga incomprendida, torpe y simpática. Tiene una misión: encontrar un grupo de fuertes insectos que salven a su pueblo, Isla Hormiga, de la opresión de los saltamontes. Bueno, así comienza la historia, pero no querrás que te la estropeemos, ¿no?

VEREDICTO: **Tanto si te gusta más *AntZ* como si no, nadie que tenga un reproductor de películas en DVD debería perderse *Bichos*. Tienes que tenerla. Y si no tienes DVD, ya tendrás PS2 dentro de algún tiempo...**



Producto: Shock2 Racing Wheel
Fabricante: Guillemot
Distribuidor: Guillemot
Precio: 10.990 ptas. (IVA incluido)

SHOCK2 RACING WHEEL

PARECE QUE EN ESTO DE LOS VOLANTES SIEMPRE QUEDA ALGO POR INVENTAR. NI PALANCA DE MARCHAS, NI FRENO DE MANO: ALETAS ANALÓGICAS





Debes de ser la única persona en el mundo que quiere un volante para PlayStation y no se ha decidido todavía por ninguno. Si es así, «Bienvenido al mundo de la duda», como dice el anuncio de esa caja de cerillas con ruedas... A lo que vamos: se llama Shock2 Racing Wheel y es el nuevo volante de Guillemot, con licencia de Ferrari. ¿Para qué sirve la licencia de una marca de la talla de Ferrari en un volante, además de para poner el logo correspondiente en el centro del aparato? Eso es algo que ni siquiera nuestras infinitas mentes han sido capaces de comprender, pero tampoco importa demasiado. Hemos analizado el volante, no el logo. Y el volante, mola.

Características generales

Casi 400° de giro (aunque nunca usarás más de 180°, como siempre), modo analógico y semianalógico (Dual Shock y NegCon), todos los botones del mando normal, cruceta digital, pedales analógicos y aletas laterales para el cambio de marchas, estilo Fórmula 1. La novedad: además de las dos aletas digitales para el cambio de marchas, justo debajo hay dos aletas analógicas, que se pueden utilizar para acelerar y frenar en lugar de los pedales, por ejemplo. Y algo más: dos motores internos para la función Dual Shock (la vibración).



Buenas noticias

Ante todo, se agradece que el volante sea completamente redondo, para los pocos casos en los que se usa todo el recorrido del giro. La sujeción es fantástica: ventosas y, además, un adaptador que «atornilla» el volante a la superficie de la mesa/silla/lo-que-sea. Gracias a esto, la resistencia al giro es bastante fuerte pero no supone ningún problema.

La vibración no te partirá las manos, pero es mayor que la de otros periféricos que también vibran alimentados tan sólo por la energía recogida en el puerto del mando. Eso quiere decir que, como un Dual Shock, el Shock2 Racing Wheel no necesita pilas y tampoco hay que enchufarlo a la red eléctrica.

Por último, las aletas laterales analógicas, muy cómodas para cuando decidas prescindir de los pedales. Todos sabemos lo incómodo que puede llegar a ser enchufar todos los cables, pero si puedes usar sólo el volante, con las aletas analógicas...

Malas noticias

En realidad, el Shock2 no ofrece nada particularmente novedoso. Si bien nunca antes habíamos visto un volante con aletas analógicas, sí que los hemos probado con botones analógicos. La palanca de marchas sigue gustándonos más como sistema de cambio, y más si va acompañada de un freno de mano...

El aro del volante tampoco es demasiado grande. De hecho, es uno de los más pequeños que hemos probado, y la sensación de realismo no es tan grande como con otros periféricos de mayor tamaño, como el Speedster.

Los pedales, por último, tampoco nos convencen. Son como los pedales de todos los volantes antiguos: los dos iguales, demasiado inclinados, demasiado frágiles y sobre una base demasiado pequeña. Los pies no entran lo suficientemente bien en la base, y la postura resulta bastante incómoda. ■

CONSOLE BAG

Producto: Console Bag
Fabricante: Guillemot
Distribuidor: Guillemot
Precio aprox: 2.990 ptas. (IVA incluido)

Ni características generales, ni virtudes, ni defectos, ni nada de nada: es una bolsa para la consola, ya está. Bueno, puestos a dar detalles, es «compatible» como N64, Dreamcast y PlayStation, pero si fueses usuario de otra consola no estarías leyendo esto... ¿o sí? Una bolsa con las dimensiones justas para guardar la consola, dos mandos y un par de juegos en un espacio mínimo. Una excusa perfecta para llevarte la consola a todas partes. Cómoda, resistente y muy chula. Ya está. ■





No es muy innovador, no es muy cómodo y sus pedales no son demasiado resistentes. Está claro que un logo famoso no hace milagros. Aun así, el recorrido del giro es largo y las aletas analógicas son una buena idea. Tampoco el precio está mal, si lo comparas con el de los demás volantes de PlayStation

8
SOBRE 10

CONCURSO



Apunta, dispara y ¡a ganar!. Pero no te creas Rambo ni un agente super especial. En esta ocasión, no podrás ir de duro por la vida porque tus disparos deberán dar en el blanco, pero no en el estómago del más malo entre los malos, no. Las víctimas de tus ansias de puntos son conejos de pelo suave (¡pobres!), caballas (véase pez, no compañera del caballo) que en lugar de darse un paseo por el fondo del mar vuelan, y trenes de juguete. Para darle un poco más de tensión al asunto deberás resolver puzzles, pasar con nota tests de memoria y tener ojo (bueno, mejor que sean dos) de tigre para descubrir las diferencias entre objetos a primera vista idénticos. Si a tu espíritu competitivo no le satisface todo esto, llama al vecino de enfrente y rétale.



La pregunta

¿Cuántos niveles existen en *Mighty Hits Special*?

A. 18

B. 25

C. 35

El premio

1 juego completo y una pistola para cada uno de los siete ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Mighty Hits Special*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.







¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

.............., a .... de .... de 200 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

Diez lotes de dos megajuegos Platinum. Toma nota: *Tekken 3* i *Medievil*.





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

MC

¿AÚN NO HAS CONSEGUIDO QUE RAZIEL SALGA DEL FONDO DEL INFIERNO? ¿TE HAS HECHO UN LÍO CON LOS GLIFOS? AQUÍ TE EXPLICAREMOS CÓMO CONSEGUIRLOS, Y ADEMÁS TE ENSEÑAREMOS A MANEJAR A LOS ENEMIGOS.

Soul Reaver

GUÍA DE GLIFOS

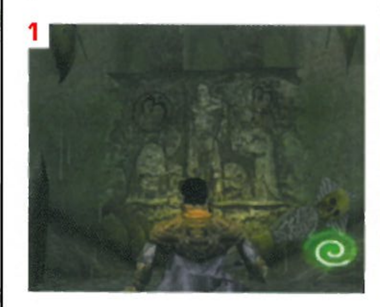


EL GLIFO DE SONIDO

Da una paliza al jefe de los Morlock en la tumba de los siete y conseguirás el proyectil de fuerza. Entonces podrás hacerte con el *glyph* de sonido. Vuelve a la parte baja del pilar de la catedral enmudecida. Sigue hasta el fondo del pasillo hasta que llegues a un pequeño foso con un muro a la derecha. Trepa por el muro [1], rompe el cristal que hay en la parte superior con el proyectil de fuerza e introdúcete en el pasillo. Al final de éste encontrarás una puerta. Transpórtate al plano Espectral y atraviesa la puerta. En la siguiente habitación debes hallar el portal y volver de nuevo al plano Material. Apodérate del hueso que hay en el muro tras el portal y retorna a la puerta de acceso de esta sala. Escala la pared por el lado de la puerta hasta alcanzar un saliente. Echa un vistazo y tira el hueso hacia el foso de la izquierda (al lado de la primera columna). Cambia al plano Espectral, salta y deslízate hasta la parte superior de la primera columna. Usa el portal para regresar al plano Material, salta al hoyo de la izquierda y recupera el hueso. Vuelve a la primera columna y gira a la izquierda. Salta y planea hasta los dos pilares siguientes, agáchate y deposita el hueso en el suelo. Utiliza el proyectil de fuerza para romper las vidrieras de la ventana y, a continuación, recoge el hueso y lánzalo por el pasillo, más allá de la tercera columna. Vuelve al plano Espectral y recorre el pasillo hasta el portal para acceder al plano Material. Recupera el hueso y continúa por el pasillo hasta una estancia en la que hay una campana [2]. Agítala con el hueso para recibir el *glyph* del sonido.

1

2


1


2


3


4

EL GLIFO DE FUERZA

Tras derrotar al primer jefe, Melchiah, conseguirás el poder de atravesar barreras. A continuación puedes ir a por el glifo de fuerza [1]. Entra en el edificio del clan de Melchiah por el cementerio, baja por la escalera de caracol hasta la puerta del área exterior [2]. Tírate al agua y toma el pasillo submarino hacia la derecha. Al final del pasillo encontrarás una especie de lago. Sigue el muro izquierdo hasta la puerta [3] y atraviésala en el plano Espectral. Continúa por el pasillo, pasa el portal y cambia al plano Material. En la sala circular que tiene tres columnas debes quedarte detrás de ellas y derribarlas hacia el centro de la estancia [4] para confeccionar un símbolo en el suelo. Entonces recibirás el glifo de fuerza.

EL GLIFO DE PIEDRA

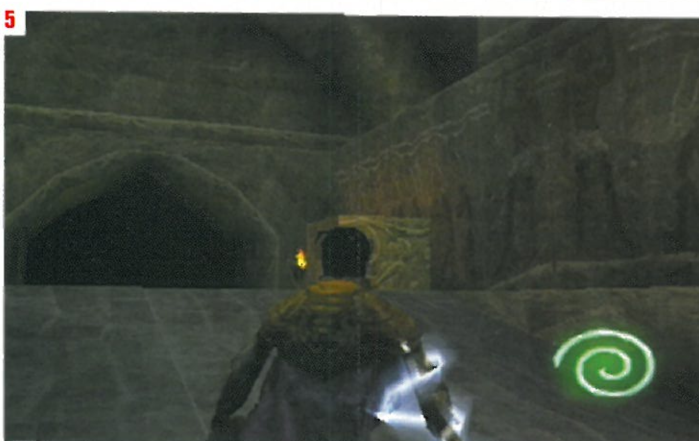
Al vencer a Zephon conseguirás el poder de escalar muros, y entonces será el momento de buscar el glifo de piedra. Después de volver a entrar en el edificio del clan de Melchiah, baja por la escalera de caracol y cruza la puerta [1] que conduce al exterior. Salta al agua y entra en el pasillo submarino hacia la izquierda. Al final del pasillo utiliza la cornisa para salir del agua y, a continuación, cambia al plano Material. Escala el muro que hay detrás del portal por el saliente de arriba. Sigue el pasillo hasta el exterior [2] y dirígete a la calavera gigante [3], que es lo único que se conserva de la retirada de Nupraptor. Pasa por el ojo izquierdo y sigue el pasillo hasta un muro. Escala el muro por el saliente superior y luego trepa por la derecha. En la parte superior hay una plataforma de madera suspendida en el aire. Sube a esta plataforma y después salta a la cornisa de la izquierda [3]. Aleja a Raziel del muro y ve al plano Espectral. Una segunda plataforma de madera te bajará a una altura razonable. Camina por encima de ella hasta que acabe su recorrido, y salta al saliente que tiene un portal de plano. Vuelve al plano Material y regresa a la plataforma superior [4]. Justo encima del final de esta plataforma hallarás una cuarta plataforma en la que debes montarte. Da unos pasos por ella y sitúate en la plataforma de piedra. Desde ésta, podrás saltar al próximo saliente. Gira a la derecha y súbete a la cornisa que hay encima. Ve hacia la puerta de entrada desde la parte superior y penetra en el pasillo que lleva a la zona exterior, que en realidad es la mandíbula de la calavera que se ha visto anteriormente [3]. En el borde de la mandíbula gira a la izquierda y busca un saliente bajo. Salta y planea hasta ese saliente, y continúa a lo largo de la montaña hasta llegar a una cueva. En la cueva pasarás dos hogueras y, a continuación, debes subir al saliente que hay en el muro de la derecha y extraer el bloque de la pared [5]. Llévate la piedra a la próxima estancia, que es la sala del glifo de piedra. Allí deberás completar el mural de la pared poniendo los bloques de piedra en los agujeros correspondientes. Hay seis bloques con dibujos y algunos bloques sobrantes. La mayoría se hallan en las paredes izquierda y derecha de la sala del extremo del pasillo [6]. Utiliza los bloques sobrantes para extraer los que tienen dibujos de la habitación contigua. Una vez completado el mural, recibirás el Glifo de piedra.

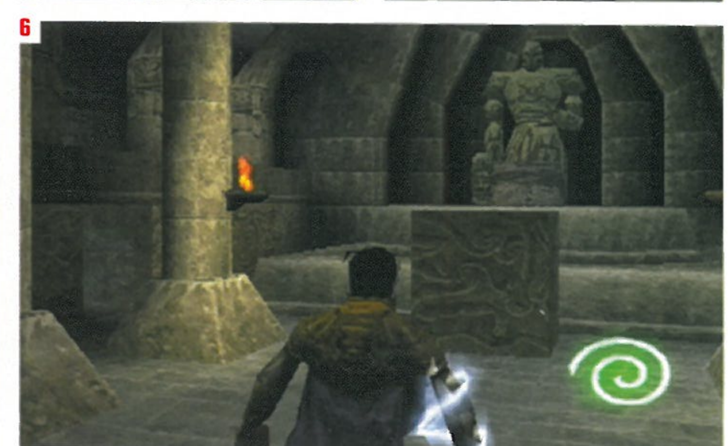

1

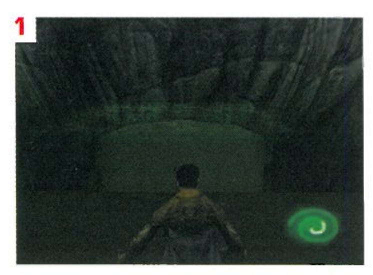

2


3


4


5

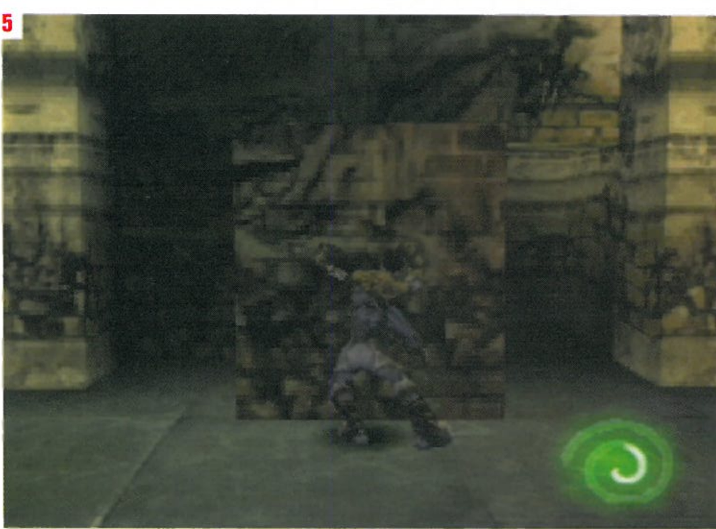

6


1


2


3


4


5


6

EL GLIFO DE AGUA

Acaba con Rahab y aprenderás a nadar como una sirena. A partir de entonces, estarás preparado para buscar el glifo de agua. Vuelve al acantilado en el que yace Vortex. Cruza el puente y deslízate hasta la plataforma y gira a la izquierda. Salta al pasillo de la izquierda y síguelo hasta el final y salta al agua [1]. Recorre el pasillo submarino hasta que éste se hace más amplio, y desde allí regresa a la superficie. Sal del agua y busca una pequeña puerta de madera en la pared de rocas. Abre la puerta y sube las escaleras. Al llegar arriba, extrae dos bloques del muro y amontónalos uno encima del otro para poder alcanzar el saliente que hay en lo alto de la pared izquierda; continúa y encontrarás una salida a la derecha [2]. Deslízate por el agua hasta la salida que hay justo enfrente. Has llegado a la ciudad humana. Gira a la derecha y sigue el vestíbulo hasta el portal. Atraviésalo, ve a la izquierda y baja por la rampa. En la parte baja vuelve a girar a la izquierda, sigue el vestíbulo hasta las escaleras y súbelas. Continúa hasta que llegues a una sala circular y cruza la doble puerta [3] de la izquierda. Te encuentras en la parte central de la ciudad humana. Avanza un poco y sumérgete en el agua. Ve nadando hasta la puerta submarina, cambia al plano Espectral y atraviesa la puerta. Usa el portal para volver al plano Material y sigue el conducto. Observa que en la parte superior se extiende hacia una habitación circular: debes encontrar el agujero de la pared y nadar hasta él. Siguiendo el conducto llegarás a una estancia pequeña. Gira a la izquierda y sigue por la cañería hasta una habitación cuadrada. Sube a la superficie y sal del agua por la derecha. Por las escaleras llegarás a una habitación en la que hay una estatua [4] (aquí es donde aparecerá el glifo de agua, tras completar el puzzle). Atraviesa la puerta, pasa por el lado derecho de la escultura y sube un par de tramos de escaleras. En la habitación de la parte superior, cruza el agua de un salto [5] y saca el bloque de la pared. Tira el bloque al agua y llévalo hacia la derecha hasta la sala inferior, que tiene un agujero en el centro del suelo. Introduce el bloque en ese agujero y la habitación se llenará de agua [6]. Entonces debes regresar a la sala de la estatua para recibir el glifo de agua.

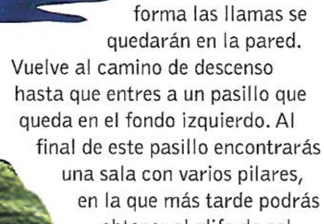
EL GLIFO DE SOL

A continuación, el glifo de sol. Vuelve a la puerta de la catedral enmudecida. Salta al foso y nada hacia la derecha, donde encontrarás una puerta bajo el agua. Transpórtate al plano Espectral y atraviesa la puerta. Sigue el pasillo hasta la estancia circular que cuenta con un portal y entonces vuelve al plano Material. Ve nadando hacia el pasillo que hay encima y llegarás a una zona exterior. A lo largo de la pared derecha hay un pasadizo que conduce a una puerta. Sal a la superficie por la parte principal y busca algún resalte para salir del agua. Camina por la derecha y sube al saliente de la derecha para llegar a la base del faro. Sigue por la derecha y encarámate de nuevo a la cornisa de la derecha. Ahora salta y planea hacia la derecha por encima del Ronin. Gira a la derecha y ve al saliente de la derecha. Quédate de pie en la parte derecha de esta repisa y salta a la de encima. Desde la parte izquierda de ésta podrás saltar a la que está justo encima. Desde ahí, entra a la cueva y continúa hasta que vuelvas a estar fuera. Gira a la izquierda y, entonces, salta y planea hasta la parte alta del faro. A la izquierda del faro hay una cueva: entra y sigue por el pasillo hasta una puerta. Cruza la puerta y hallarás un enano que te mostrará el camino para descender. Por ese camino encontrarás un hueco a la izquierda en el que hay una puerta. Entra por esa puerta y recorre el pasillo hasta una habitación amplia en la que encontrarás una manivela en la pared derecha [1]. Trepa por la estructura que hay en el centro de la habitación y extrae el bloque que hay en lo más alto. Aproxima el bloque a la manivela. Si la haces girar, el torniquete dará vueltas y aparecerán llamas por las paredes, y el torniquete empezará a girar en el sentido contrario. Se trata de que coloques el bloque al lado del torniquete y gires la manivela de manera que, al presionar el bloque, éste pare el torniquete. De esta forma las llamas se quedarán en la pared. Vuelve al camino de descenso hasta que entres a un pasillo que queda en el fondo izquierdo. Al final de este pasillo encontrarás una sala con varios pilares, en la que más tarde podrás obtener el glifo de sol. Vuelve al camino y ponte de cara al agua. Salta por las plataformas circulares para llegar a la base del faro y atraviesa la puerta. Recorre el pasillo hasta una estancia circular con una pasarela que sigue los muros hasta la parte inferior de la sala. Baja e introdúcete por el pasillo, que llega a varias estancias amplias. Gira a la izquierda y atraviesa la arcada triangular hasta la próxima sala. Cambia al plano Espectral y continúa durante las dos estancias siguientes hasta llegar a un portal; vuelve al plano Material. Tras el portal, continúa por el pasillo hasta una doble puerta. Crúzala para llegar a la próxima sala. Ve a la izquierda y salta a un foso en el que hay cuatro bloques y dos cañerías que se extienden por las paredes [2]. Los cuatro bloques poseen unos agujeros. Colócalos de modo que comuniquen las dos cañerías. Sal del foso y sigue la cañería no conectada a los fuelles a través del dispositivo circular de la pared. Actívalo para abrir el paso de agua y la noria empezará a girar, y los fuelles empezarán a funcionar [3]. Utiliza el vapor que queda a la derecha de la rueda hidráulica para deslizarte por los fuelles.

1







2



3







4



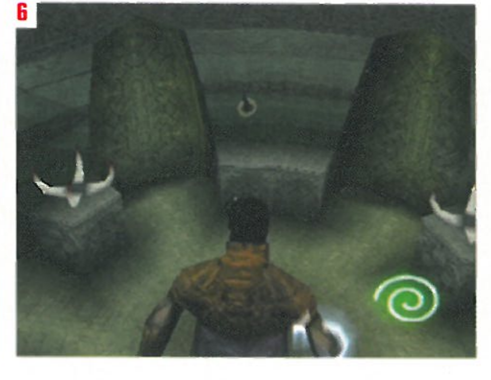
1

2

3

4

5

6

7


EL GLIFO DE FUEGO

Bucea por el agua y podrás dedicarte al glifo de fuego. Vuelve a los acantilados en los que está Vortex [1], gira a la izquierda y entra en la zona del clan de Raziel. Cruza la puerta al final del primer pasillo y dirígete al área del clan por las escaleras [2]. Abre la puerta de la derecha y sube las escaleras [3] hasta que encuentres agua a tu izquierda.

Salta al agua y nada por el pasillo hasta la próxima sala [4]. Continúa por el pasillo hasta una estancia circular, hazte con una antorcha apagada de la pared y vuelve a la superficie. Sal del agua y busca un pasadizo abierto sin puertas ni barreras [5]. En el saliente, acciona la modalidad de mirar alrededor y lanza la antorcha hacia el pasillo, lo más lejos posible de la habitación, para recogerla más tarde. Regresa a la habitación del agua y sigue por el pasillo. Al final del mismo hay una sala con una doble puerta a la izquierda y una manivela a la derecha. Haz girar la manivela para abrir las puertas cronometradas, e inmediatamente ve al plano Espectral para evitar que se cierren las puertas. Crúzalas y usa el portal para volver al plano Material. Al final de este pasillo baja a la habitación de la manivela en la pared [6]. Haz girar la manivela para abrir la puerta y vuelve a la habitación del agua. En la habitación donde tiraste la antorcha deberás cambiar al plano Espectral para hacer que los pilares se conviertan en escalones. Salta de pilar a pilar hasta que llegues al pasillo en el que tiraste la antorcha. Utiliza el portal para ir al plano Material, recupera la antorcha y enciéndela con la hoguera. Lleva la antorcha encendida a la habitación de la manivela. En la sala posterior encontrarás una estatua con cuatro brazos [7] y un cesto. Préndele fuego con la antorcha y obtendrás el glifo de fuego.

EL ARREBATADOR DE FUEGO

Para acceder al arrebatador de fuego vuelve al acantilado donde está Vortex, gira a la izquierda y encamínate hacia la zona del clan de Raziel. Cruza la puerta que hay al final de pasillo y ve a la primera área del clan por las escaleras. [1] Tras la puerta del final de la escalera, sigue el pasillo hasta el agua que hay a la izquierda. Salta al agua y nada hasta la primera habitación principal [2]. Toma el pasillo de la derecha hasta llegar a una sala amplia y sigue por el pasillo que conduce a una estancia circular más grande. Para salir de esta estancia sólo hay un pasillo de salida. Al final el mismo, debes entrar por una ventana pequeñita y dirigirte hacia el foso de la escalera de caracol, siguiendo el muro izquierdo. Baja nadando las escaleras hasta la ventana con cristaleras de colores que hay en la pared derecha [3]. Rompe el cristal con el proyectil de fuerza y penetra en el pasillo. Sal del agua en un vestíbulo en el que hay una hoguera encendida. Pasa el arrebatador de almas (*Soul Reaver*) por encima de las llamas [4] para transformarlo en arrebatador de fuego (*Fire Reaver*). Si se apagara por el agua o al entrar en el plano Espectral, simplemente tendrás acercar el Soul Reaver de nuevo a una llama.

1

2

3

4


VENCE A LOS JEFES

EL COMBATE CON MELCHIAH

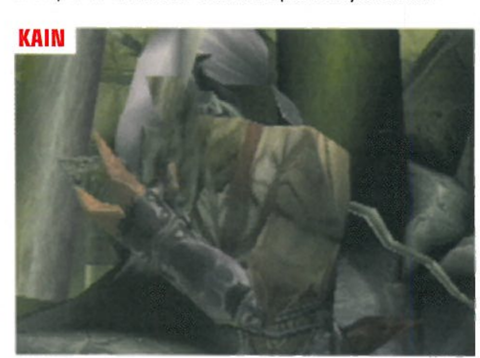
Para vencer a Melchiah es necesario atravesarlo con un par de piezas de la reja y golpearle violentamente. En primer lugar, ve a una de las dos rejas laterales, salta por encima y atraviesa una de las


MELCHIAH

ventanas que hay encima para entrar en la habitación de al lado. Aproxímate al interruptor y actívalo (si lo presionas se alza la verja). Espera hasta que Melchiah se mueva hacia la puerta y entonces libera el interruptor para que la puerta caiga y le atrape. A continuación ve a la otra habitación y repite la operación. Para que caiga en la trampa espera a que esté en el centro de la sala, justo dentro de la jaula. Ve a la zona del trono y activa el dispositivo del suelo para accionar el dispositivo. Raziel obtendrá entonces el poder de atravesar barreras, lo cual es bastante útil.

KAIN: EL PRIMER ENCUENTRO

Este es bastante fácil. Kain aparece en distintos lugares durante el juego, e impulsa el Soul Reaver a disparar a Raziel. Cuando aparezca, acércate


KAIN

muy rápido y atácalo hasta que huya. Debes atacarle tres veces para finalizar el combate. Kain suelta el Soul Reaver sobre la cabeza de Raziel y desaparece. En este momento debes cambiar al plano Espectral y recoger el Soul Reaver. Entonces aparecerá Ariel y te explicará cómo llegar a la catedral enmudecida. En cualquier momento puedes volver a los pilares para que Ariel te informe, así como para proveerte de salud o energía. Para salir de esta habitación, abre la puerta principal utilizando el Soul Reaver.

ZEPHON

Tras entrar en la cámara de Zephon y contemplar el número del enano, ten cuidado de que no te corte con sus patas. Cuando tenga una pierna en el suelo, atácalo sin compasión. Esto hará que Zephon ponga un huevo. Pásalo por encima del fuego. Corre un poco hacia Zephon y acciona el modo de mirar alrededor. Lanza el huevo en llamas a la cabeza de Zephon, y repítelo hasta que le derrotes (necesitarás tres huevos). Si has eliminado todas


ZEPHON

las patas y necesitas más huevos, deberás sacudir su bolsa de huevos para obtener alguno más. Vuelve al plano Espectral y pasa por cualquiera de los dos pasillos para hallar generadores de almas y poder rehacer tu estado de salud. Después de matar a Zephon lograrás el poder de escalar muros.

MORLOCK

Salta al centro del ruedo cuando Morlock está esperando. Acércate lo suficiente para autoencararte y lucha con él hasta que empiece a temblar.


MORLOCK

Entonces tíralo al agua que hay alrededor de la plataforma central. Raziel conseguirá el proyectil de fuerza cuando venza al jefe de los Morlock.

RAHAB

Tras entrar en la cámara circular en el plano Espectral, sube por las escaleras del pilar hasta la columna más alta. Entonces ve al plano Material y aparecerá Rahab nadando por debajo de Raziel. Para derrotarle, rompe las ocho ventanas circulares con el proyectil de fuerza o con el proyectil arrebatador de almas. En esos momentos el jefe

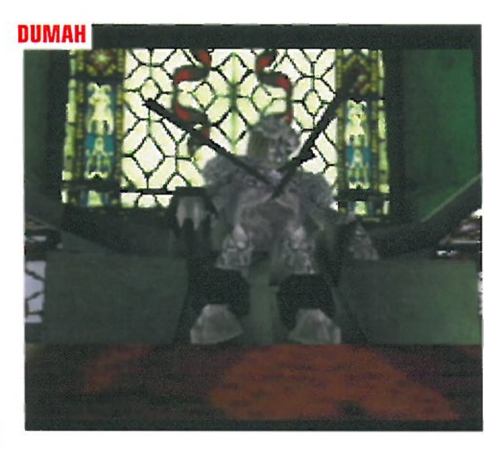

RAHAB

apenas te causará daños, pero si no te mantienes fuera del agua, Raziel volverá a Spectra. Después de ganar a Rahab, Raziel será capaz de nadar.

DUMAH

Dumah no es un enemigo muy difícil. Lo único que debes hacer es conducir al grandullón al horno y acabar con él. Una vez derrotado, obtendrás la habilidad de presionar. Es como coser y cantar.




DUMAH



KAIN: EL ENCUENTRO FINAL

Kain aparece en los tres niveles de esta cámara circular. Empieza en la inferior: si utilizas una vez el Soul Reaver se desplazará al siguiente nivel. Sube al próximo nivel y ataca de nuevo. Kain subirá a la grada superior. Finalmente, ataca de nuevo con el Soul Reaver y persíguelo hasta el Star Portal, el final del juego. ■


KAIN


Este mes
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
Nº 10 495 Ptas. 2,98 €
AL DETALLE
SOUL CALIBUR
EL BEAT'EM UP SOÑADO EN LA MÁQUINA DEL AÑO
ANALIZAMOS
TOMB RAIDER IV
DONKEY KONG
FIFA 2000
GTA 2
HOMEWORLD
READY TO RUMBLE
TUROK RAGE WARS
MEDAL OF HONOR
ORO NEGRO PARA LA PLAYSTATION
LA ÚLTIMA GRAN SORPRESA DEL 99
ESPECIAL PLAYSTATION 2 SONY INICIA EL SEGUNDO ASALTO
• Medal of Honor: ¿El mejor shoot'em-up para PlayStation a estas alturas?
• PS2: Archivos secretos.
• Soul Calibur, Homeworld, Donkey Kong 64...
Ya a la venta
TOP JUEGOS
Tu puerta de acceso al mundo virtual

PS Mag ANTERIORES

22



CD 22: Demo jugable de Tekken 3

23



CD 23: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)

24



CD 24: Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)

25



CD 25: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)

26



CD 26: Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)

27



CD 27: Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)

28



CD 28: Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)

29



CD 29: Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage(demos jugables)

30



CD 30: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)

31



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: QUAKE II, DINO CRISIS, MGS: SPECIAL MISSIONS, ESTO ES FÚTBOL, SOUL REAVER, 40 WINKS, TARZAN (demos jugables)

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐
26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

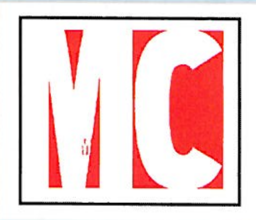
☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?

Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.

Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)

Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)

Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO	SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia







TOP JUEGOS

PARA PC Juegos y Jugadores





PC FORMAT

PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

ENVÍANOS TUS DIVAGACIONES, PUNTUACIONES, IMPRESIONES Y DEMÁS. EMPEZANDO POR LA «E» DE EXCELENTE, CLARO ESTÁ..

MP3

Hola, monstruos de la Play. Me llamo Miguel y tengo 14 años (dos de los cuales son de auténtica riqueza mental). Además de poseer una Play, tengo un PC y unos emuladores de Neo-Geo, y por desgracia cedí a una oferta de uno para Nintendo 64. ¡Ay...! Ahora entiendo lo de la ley de la oferta y la demanda...

Bueno, me dirijo a vosotros para que me solucionéis un par de dudas que me surgieron navegando por la red:

1. ¿Es cierto que con mi Play me puedo atiborrar de música con el MP3?
2. ¿Le daréis más importancia a la PlayStation2 que a la actual?

¡Ah! A ver si os compráis un buen escáner, que con una buena foto de Lara Croft se pueden hacer milagros. A los lectores nos encantan sus pósters... En fin, saludos cordiales.

Miguel Angel Cavero
San Clemente (Cuenca)

Hola, muchachote. Lamentamos lo tuyo con el viejo timo de la Nintendo-estampita. A ver esas preguntas...

1. No, no es cierto. No con la PSX actual, al menos; aunque probablemente sí lo será con la PS2. Lo que podrías hacer ahora, ya que tienes PC, es bajarte música en MP3, convertirla a archivo de sonido normal CDA y grabarla en un CD grabable para oírla con la Play. Pero para eso también necesitarías una grabadora de CD, claro.
2. Hombre, es que la PS2 *es* más importante que la PSX actual. Pero en todo caso, a lo que nosotros damos importancia es a los juegos. Si los juegos son buenos, nos importará poco que sean de una u otra consola. Suponemos, no obstante, que nuestras páginas estarán protagonizadas por las dos consolas a partes más o menos iguales. Ojalá.

TAN MALO, NO: PEOR

¡Hola, maestros de *PSMag*! Soy Alex, hace más de dos años que tengo la Play y leo vuestra maravillosa, genial, original e inigualable revista desde el número 22. Vuestro único error ha sido esa demo... dejémoslo ¿vale? Ya está olvidado. Vuestra revista es tan buena que hacéis que la competencia parezca un triste usuario de N64.

Ya que os he hecho el tradicional peloteo de una forma acertada, me he ganado unas cuantas respuestas:

1. En confianza, ¿Qué le habéis hecho en realidad a vuestra antigua directora?
2. Soy un gran admirador de *Silent Hill* ¿Para cuándo algo parecido?
3. Me emocioné con vuestro reportaje sobre *Shadow Man* de *PSMag 32*, pero tras vuestro Veredicto en la *PSMag 34*... ¿de verdad es tan malo?
4. También me encantaron *MGS* y *Syphon Filter*. ¿Se les parece en algo *Rainbow Six*? ¿Me gustará?

Por último, sólo me queda decir que me encantó el reportaje sobre Cine y Videojuegos de la *PSMag* 26, cada vez que lo leo me parto de risa. ¡Hasta pronto!

Alejandro Góngora Real
Málaga



Nos has caído bien, hombre. No obstante, la próxima vez deja que nosotros juzguemos si el peloteo es acertado o no, ¿vale? Es que nos encanta discutir esas cosas en la redacción, para matar el tiempo...

1. ¡Vaya, alguien se ha chivado! No, hombre, no, es broma. Lo cierto es que encontró otro trabajo. La echamos mucho de menos...
2. Esperamos que para pronto. Sólo podemos decirte que, aparte de *RE3*, está en desarrollo *Alone in the Dark IV*, pero puede tardar mucho todavía. También andamos tras la pista de un juego llamado *Gallerians*, del que encontrarás una noticia en la sección *Loading*.
3. Es aún peor. Si no lo has visto, deberías: no te lo comprarás, pero te partirás de risa como nunca en tu vida. Es patético, vergonzoso. ¡Y lo peor es que el de N64 no está mal! La razón de que, al principio, depositáramos esperanzas en él es que pensábamos que la versión de PSX estaría, al menos, tan bien como la de PC y N64. Pero no. Una chapuza imperdonable para la lista de Acclaim.
4. No, en nada. Bueno, en un par de cosas, pero no merece la pena. *Rainbow Six* es muy malo, digan lo que digan las revistuchas de nuestra querida competencia. Una pena. No es tan insoportablemente indigesto como *El Mañana Nunca Muere*, pero, desde luego, es malo. Nada que ver con su versión original para PC.

A nosotros también nos encantó el reportaje sobre cine, qué te crees. Esperamos poder hacer algo así pronto, para echarnos unas risas, pero la verdad es que siempre hay tantos juegos que analizar que nunca nos queda espacio para divertirnos como aquella vez...

NO TIENEN MORRO ALGUNOS...

¡Hola, redactores de *PSMag*! Me llamo Borja y me gustaría que con la ayuda de vuestra enorme, desmesurada, perfecta y eficaz inteligencia sobrenatural, me contestaseis a un par de preguntillas:

1. ¿Cómo se vería un juego de la Play en un viejo ordenador con pocos colo-



res (con el Jam)?
2. Cuando salga la PlayStation 2, ¿bajarán los precios de la máquina anterior?
3. ¿Me vais a reembolsar el gasto de la tinta del bolígrafo?
Gracias a todos. ¡Larga vida a la Play!
Borja
Gijón

Lamentamos comunicarte que las virtudes de nuestra inteligencia son incontables, por lo que, por muchos adjetivos que le pongas delante, siempre serán insuficientes. No obstante, como intento no está mal. Seguimos.
1. De pena. Ya lo hemos probado. No te tomes la molestia de comprobarlo. De todos modos, dependería de qué monitor sea y cuánto creas tú que son «pocos colores». Pero lo más probable es que se vea de pena, efectivamente.
2. Suponemos que sí, y que poco después se dejará de vender la PSX actual, en cuanto la Dos baje un poco. ¿Quién querría comprarse una PSX pudiendo comprar una Dos por algo más de dinero, sabiendo que le servirán los juegos de la original y los de la Dos, que costarán lo mismo?
3. Te vamos a... Bueno, lo dejamos para cuando tengamos más confianza.

SIN FIRMAR POR SI ACASO

A todos los miembros de *PlayStion Magazine*:
¡Pensaba que erais los mejores! ¡Y los más sinceros! Pero decir que *Silent Hill* es mejor que *Resident Evil* me parece una barbaridad.
Y lo de seguir la corriente a idiotas que no tienen otra cosa que hacer que escribir a la sección más solicitada y hablar de Ortega Cano me parece una soberana estupidez.
Y para finalizar, tengo la impresión de que los juegos que se anuncian en la revista tienen un 7 ó un 8 asegurado. ¡El efecto 2000 os está afectando el cerebro!
Anónimo

Muy bien, niño. Siguiente... Ni siquiera has tenido la decencia de poner tu nombre a la carta. Lo dicho. Siguiente...

COLECCIONISTAS

¡Hola PlayStationeros! Somos Carlos y Sergio, de 14 y 11 años, y tenemos nuestra Play desde hace 4 años (ya es vieja la pobre). Tenemos algunas dudas:
1. Nos hemos comprado *San Francisco Rush* y nos encantaría que nos dijerais qué os parece.
2. Hemos intentado buscar *Theme Park* y *Twisted Metal II* y no los encontramos ¿Qué pasa?
Bueno, aquí nos despedimos. ¡Hasta pronto!
Carlos y Sergio
Ceuta

1. Una basura. Pero bueno, los hay peores.
2. Pasa que son del año de la polka, muchachos. Agradeced a todos los santos el no haberlos encontrado. Bueno, *Theme Park* no está mal, si os gustan ese tipo de juegos; pero *Twisted Metal II* ya está desfasado.

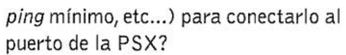
¿EL MÁS ABSURDO? ¡PFFF!

Hola a todos. Me llamo Fernando y tengo una gris desde finales de agosto. He decidido que no os haré la pelota. Si dierais cajas para las demos me lo pensaría, pero sin cajas, ni hablar. Bueno, voy al grano, que tengo muchas preguntas:
1. ¿Qué es y para qué sirve el *Action Replay*?
2. *Command & Conquer* es bueno, pero... ¿dónde están las tácticas de fuego y movimiento? ¿Dónde están los ataques al amparo de la artillería pesada? ¿Dónde están los asaltos masivos con helicópteros como en las pelis de Vietnam? ¿Y los sabotajes? En definitiva, ¿dónde está la guerra? ¿Hay algo más real para gris?
3. ¿Cuál es el mejor simulador de combate aéreo para Play?
4. ¿Por qué no se publican trucos para *GT*? ¿No hay?
5. ¿Cuál es el juego más absurdo para Play?
Venga chicos, ¡a trabajar! Hasta la próxima.
Fernando Ayala
Miranda de Ebro (Burgos)

Jo, tronco, si te escudas en una crítica real, no podemos echarte en cara la falta de peloteo. Ese es un truco muy sucio... Lo de las cajas para las demos tiene una explicación que enseguida entenderás: todos los meses las pedimos y todos los meses nos dicen lo mismo, que en idioma humano vendría a ser algo como «lo estamos estudiando». Así están las cosas. Pero no dejaremos de pedirlas, ya nos hemos acostumbrado.
1. Es un cartucho con una especie de chip-microprocesador con memoria RAM en el que se introducen códigos para activar trucos para los juegos. El Action Replay (como muchos otros aparatos similares) digamos que «modifica» el juego. De todos modos, no te lo aconsejamos: son complicados y después tienes que buscarte la vida en Internet para encontrar los trucos. Una pérdida de tiempo.
2. Jo, pues no eres tú exigente ni nada... A ver cuántos juegos de estrategia de PC —que supuestamente son los mejores— conoces con todo eso, muchachote. No, la verdad es que estamos contigo: en esto de la estrategia, hay mucho por inventar y explorar. Todavía las guerras reales son muy diferentes de las virtuales, en lo que a estrategia se refiere. Esperemos que esto se solucione con la PS2 (por lo que sabemos hasta ahora, ésta es una de las cosas en las que se está trabajando: llevar la estrategia un poco más lejos de todo lo visto hasta ahora).
3. No hay muchos, y sólo valen la pena los *AceCombat*. Ahora sale la tercera parte, una verdadera maravilla. No lo dudes, hazte con él.
4. ¿Por qué nos abandonó nuestra directora? ¿Por qué nos ha abandonado la jefa de redacción este mes? ¿Por qué no da señales de vida el Lander que la NASA ha enviado a Marte? ¿Se lo habrán *papeado* unos alienígenas entre pan y pan, con un poco de líquido de baterías y tropezones de tornillos? Todas estas y muchas más serán las cuestiones del nuevo milenio...
5. ¡Está la cosa reñida! *Shadowman, Speed Freaks, Mission: Impossible, Tomorrow Never Dies...* Vete a saber. Lo que está claro es que PSX es la única consola en la que los juegos buenos cada vez son mejores y, los malos, cada vez más malos. Un juego «mediocre» de hace dos o tres años, como *Fade to Black,* ahora sería una pasada (compáralo con cualquiera de los mencionados y verás que les da a todos por el saco). No acabamos de entenderlo, pero es algo molesto. Esperamos que no haya tantos fabricantes de basura para la Dos, porque esto es una plaga.

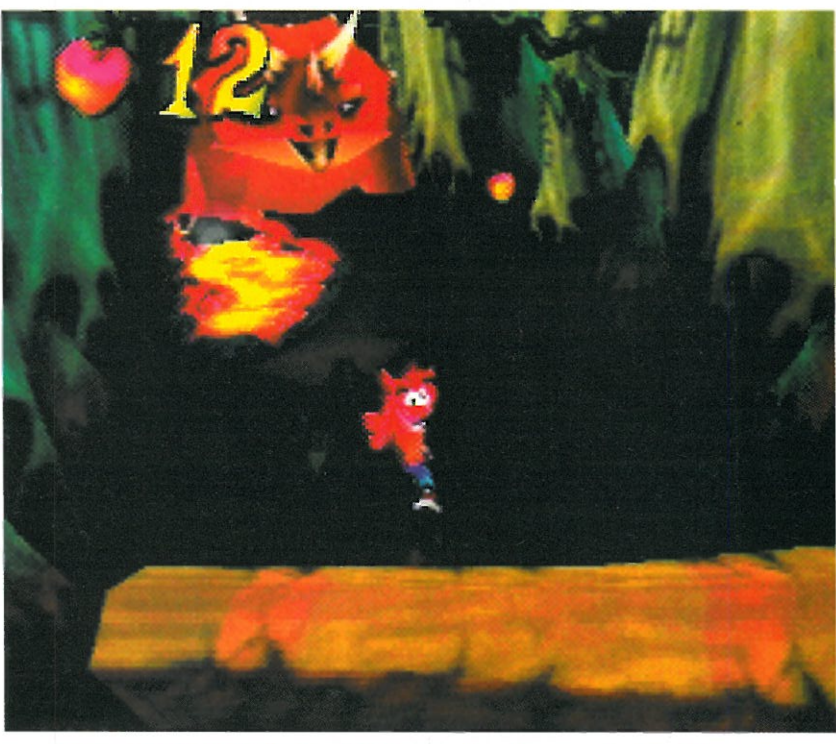
GAME ENHANCER

Hola, playmaníacos. Me llamo Marcos y antes de nada os quisiera felicitar por vuestra revista, de la cual soy un asiduo seguidor. Me parecen bastante acertadas las secciones tanto de trucos, como de Guías (muy útiles por cierto) consejos, etc. (bueno ya basta de peloteo).
Hace algún tiempo que vengo oyendo (y leyendo) historias sobre un nuevo cartucho de trucos, el cual no encuentro por ningún lado a la venta, denominado «Game Enhancer», del que se dice que aparte de las cualidades como «almacén de trucos», tiene la virtud de hacer funcionar juegos de importación japoneses y/o americanos y, como los mas perspicaces sospecharán, juegos piratas. Todo ello es debido a que según he leído se salta los códigos territoriales que contienen los juegos originales de cada zona, haciendo que puedan funcionar los mencionados juegos como cualquier otro original (vamos, que funciona como un chip).



Como nadie me ha confirmando esto en ningún centro especializado en videojuegos, quisiera que me aclaraseis si hay algo de cierto en todo ello.
Sin más, me despido de vosotros agradeciendo de antemano la ayuda y felicitando a todo el personal que hacéis esta revista, por lo buena que está..., digo..., que es. Un saludo.
Marcos Vázquez Fernández.
Valladolid

No está mal el peloteo final. En cuanto al Game Enhancer, es verdad que existe. Bueno, no estamos seguros del nombre, pero sí que lo hemos visto funcionando con una consola completamente nueva, sin chip, y aceptaba juegos americanos y japoneses. Pregunta en alguna tienda de juegos de importación.



PLAYSTATION MAGAZINE, AMÉN

Hola a todos los grandes sabios que habéis decidido invertir vuestros ahorros en una fantástica PlayStation. Leo vuestra revista desde el número 3 y la verdad es que ha ido mejorando con el tiempo, hasta llegar a la perfección (el peloteo nunca está de más). Quería hacer unas cuantas preguntas:
1. ¿Habrá que machacar a gente o aplastar zombies en *Carmageddon*?
2. ¿En *Quake* se podrá matar a Mario, Banjo, Kazooe, Donkey Kong.... o alguno de esos (piiiip) de Nintendo? (Hay que ver lo mal que suena esa palabra).
3. ¿Queréis alguna ayudita con vuestra directora? Tengo cinturón Negro en Wu-Shu (Kung-Fu) y podría lesionarla por un módico precio... Algo tipo Tai-Fu pero un poquito más realista y violento...
Bueno, se despide de ustedes el Gran Maestro Sephiroth!!!!!! (con ese nombre voy por los *chats).*
Un saludo a todos los Rapitencs!!! Os digo una cosa: aprended de nosotros, porque casi toda la gente del pueblo tiene una Play en casa. Además, todos leemos vuestra fabulosa revista, (el peloteo nunca está de más).
Paco
Sant Carles de la Ràpita
(Tarragona)

Bien, bien, bien... Así que por fin tenemos una secta propia, ¡al fin! Y nosotros metiéndonos con la competencia porque les vaciaban el cerebro a sus lectores, soltando sandeces como que *Symphony of the Night* es el mejor juego de PSX y otras muchas salvajadas pleistocénicas... Pero es bonito tener una secta, ¿no? ¿Todos en Sant Carles de la Ràpita vais vestidos con recortes de *PlayStation Magazine,* os ponéis nuestros nombres, nos rezáis, etc.? Pues venga, ya tenéis cosas que hacer.
1. Zombis. Bueno, *sprites* de lo más cutres que se suponen zombis. Pero antes de hacerlo, el propio juego te convertirá en un muerto viviente. Contar los granos de arroz que te caben en un párpado es más divertido que jugar a *Carmageddon.*
2. No, sólo a alienígenas repugnantes. De todos modos, nuestro *shoot 'em up* preferido es *Super Mario 64*: te compras una N64, colocas a Mario en el centro de un escenario, rotas la cámara para que se le vea de frente, bajas al mercado, compras un saco de tomates blandos y patatas podridas y... Lo malo es que el salón de tu casa quedará hecho un asco. Límpialo todo y haz lo propio con Banjo. Y luego con Yoshi. Y luego con Donkey Kong. Y luego con...
3. Si quieres hacer una visita a la directora, nosotros encantados... ¿Eres muy fuerte? Porque va armada, cuidadín.

MOLA PERO NO MOLA

Saludos a todos aquellos inmersos física y psicológicamente en el océano PlayStation, y a mis mentores (los de *PSMag*, por supuesto). Bueno, voy con las preguntas...
1. ¿En qué consiste técnicamente el *Performance Analiser* de Sony?
2. ¿Lanzará Sony al mercado algún hardware de aceleración de gráficos (ya sabéis: no pixelación de texturas, *popping* mínimo, etc...) para conectarlo al puerto de la PSX?
3. No pongo en duda que *RRT4* sea maravilloso, increíbles gráficos 3-D con efectos de luz en tiempo real muy logrados, *popping* ultra mínimo, etc., ¡pero los de Namco se han olvidado de un modo para carreras individuales! Me refiero con total libertad de elección, tanto de coches disponibles en el garaje, coches competidores, etc. Tengo un Nightmare en el garaje y sólo sirve en Time Attack, en Vs Mode y en Extra trial, una pena, en mi opinión. No aprovechan el potencial gráfico del juego, por mucho arcade de carreras que sea.
Pablo Atalaya Córdoba
Valencia

Jo, vaya problemas existenciales que tienes con *RRT4,* machote. Lo sentimos mucho. Es verdad que el sistema de selección de coches y demás es bastante retorcido, a nosotros tampoco nos entusiasmó cuando nos hartamos de coleccionar coches en el garaje para nada, pero... ¡es un arcade! Y como arcade que es, está supeditado a ciertas «rarezas», ya sabes. Si pudieses escoger un Nightmare en el modo Campeonato, ¿cómo serían los coches controlados por la CPU? ¿Y cómo podría la consola mover todos esos polígonos a más de 300 kilómetros hora? Imposible. A ver, qué querías saber...
1. El *Performance Analyser* es un programa que se introduce en un ordenador. Se conecta la consola al ordenador cuando el juego está en fase de programación y, mientras el juego funciona en el monitor del PC, el ordenador calcula la velocidad de los gráficos, los polígonos que se están moviendo por segundo, etc. Después de hacer la prueba, se calcula cuánto más puede hacer la consola con cada apartado y qué cosas se deberían simplificar para optimizar el funcionamiento de todos los elementos. Si, por ejemplo, están sonando más canales de sonido de los que se puede oír, se quitan algunos y se utiliza esa potencia para mejorar los gráficos; si al procesador principal todavía le queda potencia, se incluyen más detalles en el escenario, etc.
2. No, hombre, no. Para eso se va a lanzar la PS2, entre otras cosas. La PSX ya tiene incorporado un chip 3-D, que es el responsable de que todos esos poligonitos se muevan en tu pantalla actualmente. La PS2 hará lo mismo, pero mejor, más rápido, sin pixelación, sin *popping,* sin *clipping* y sin fallos de ningún tipo.
3. Lo dicho. Hasta pronto, tronquete. ■



*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

ARRIBA, IZQUIERDA, SALTO, FUEGO, AGACHARSE, ESCAPARSE... BIENVENIDO A LA LISTA DEL DISCO DEL MES



UN MES MÁS, OTRO INTERESANTE CD Y UNA NUEVA COLECCIÓN DE DEMOS PARA QUE TE LO PASES PIPA: PODRÁS SEGUIR LOS PASOS DE LA SENSUAL LARA, EMULAR AL INTRÉPIDO TOM CRUISE, ACELERAR Y DERRAPAR A TU ANTOJO Y HASTA REALIZAR LAS MEJORES CARAMBOLAS DE TU VIDA SOBRE UNA MESA DE BILLAR VIRTUAL. LAS DEMOS DE *PSMag* SON ÚNICAS, SENCILLAMENTE INSUPERABLES...

PARA UTILIZAR EL CD 52

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.



Más bella que nunca. Las últimas aventuras de la srta. Croft te mantendrán desvelado toda la noche

Tomb Raider: The Last Revelation

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Aventura en 3-D
PROGRAMA	Demo Jugable

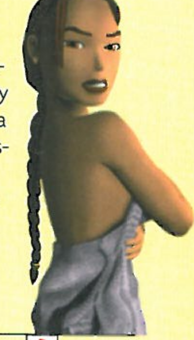
Este mes, la dama poligonal más deseada de la historia de los videojuegos bendice nuestro CD después del éxito sin precedentes de sus últimas apariciones. Lara ha vuelto con más. Nos unimos a la bella señorita en Alejandría, una de las cinco principales localizaciones del juego, donde debe explorar las bibliotecas perdidas del Palacio de Cleopatra como parte del puzzle que debe resolver. Necesitarás encontrar un cierto número de objetos y juntarlos para terminar la demo.

Controles

⊗	Acción
◎	Giro de 180 grados
▣	Salto
△	Extrae un arma
R1	Paso de lado (pulsa y utiliza ↑↓←→)
L1	Cámara (pulsa y utiliza ↑↓←→)
R2	Arrojar
R2 + ▣	Arrojar y bucear
L1	Visión láser (R1 para acercarte, R2 para alejarte. Aplicable a los binoculares)
L2	Zambullirse y arrastrarse (pulsa y utiliza ↑↓←→ para arrastrarte)
⊗ + ↑	Oscila en los postes
⊗ + ↓	Sube a los postes
SELECT	Inventario. Si quieres elegir objetos, pulsa ⊗ para utilizar la opción «equipo». Para combinar objetos, selecciona la opción combinar y luego equípate.

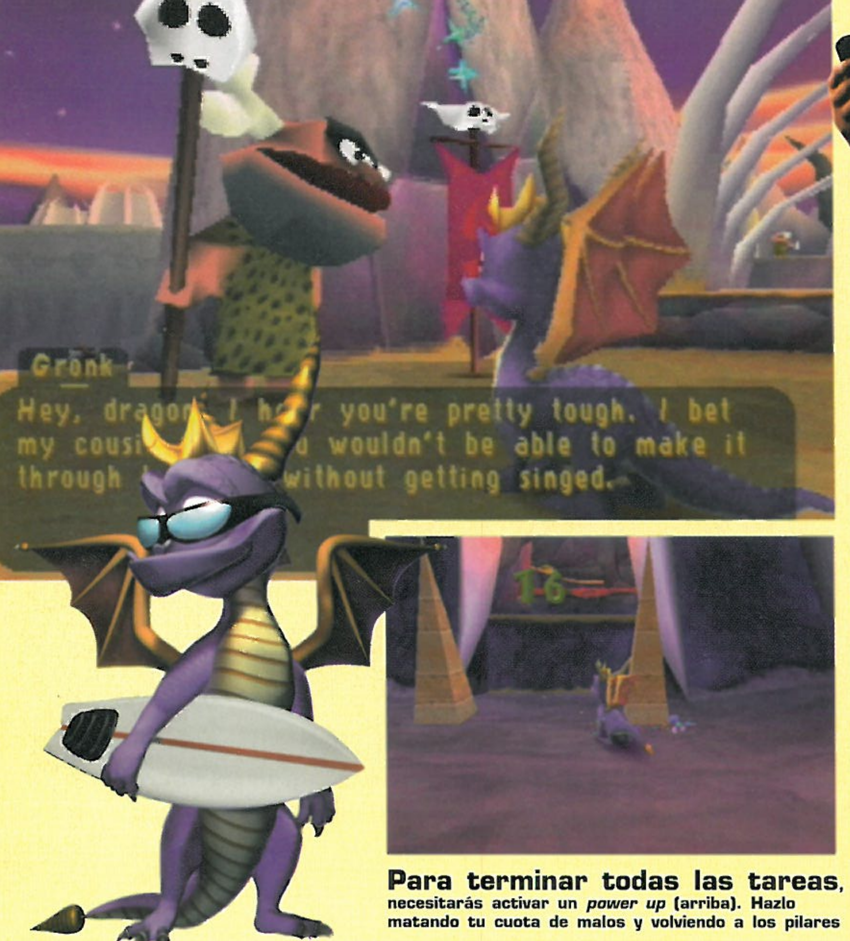
Características adicionales

Después de beber tantas bebidas energéticas, Lara está cargada de energía. Dispone del doble de movimientos que antes. Muchos de ellos son bastante circunstanciales, pero otros han mejorado la jugabilidad. Lara puede trepar y balancearse sobre cuerdas, la potencia de sus músculos hace que pueda arrastrarse y que llegue a tumbar puertas. Realmente, los talentos de esta señorita no tienen fin.



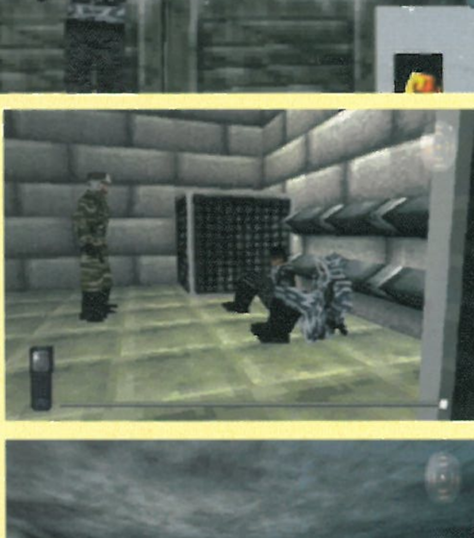
Información adicional

Busca en la revista del mes pasado y



Para terminar todas las tareas, necesitarás activar un *power up* (arriba). Hazlo matando tu cuota de malos y volviendo a los pilares





Pegadizo tema musical... ¿Tu misión? Imposible. Bueno, casi, pero deberás dedicarte a ella de forma bastante intensa para tener éxito

Spyro 2: Gateway to Glimmer

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Plataformas en 3-D
PROGRAMA	Demo Jugable

El lanzallamas favorito de todo el mundo ha vuelto. Nos unimos a Spyro mientras viaja por el mundo de Avalar. Como es habitual, el muchacho es hostigado por todo tipo de criaturas. Nuestra demo incluye dos mundos extraídos del juego completo: Sunny Beach y Skelos Badlands. Sunny Beach es un nivel basado en agua en el que Spyro debe pastorear, hasta que esté seguro, un rebaño de tortugas, una tarea sencilla si no fuera por los malos con espada que están por todas partes. Utiliza tu aliento de fuego para matarlos a todos. Cada mundo contiene un cierto número de desafíos, por lo que deberás buscar a las tortugas meditadoras que puedan necesitar tu ayuda. Sube por escaleras y sumérgete en piscinas para asegurarte de que has explorado cada zona. En Badlands, las cosas se ponen un poco más difíciles y los niveles ocupados por lava mortal freirán a Spyro como si fuera un crujiente aperitivo si no vas con cuidado. Por si esto no fuera suficientemente malo, la zona también está poblada por hombres de las cavernas, dragones que escupen fuego y cosas de fuego azulado. Avanza por el nivel sin chamuscarte con las piedras rojas con las que te cruces y utilizando ⊗ para arrojárselas a los malos.

Controles

⊗	Saltar/deslizarse
◻	Llamas
△	Cargar
R1	Hacer rodar
L1	Hacer rodar
↑↓←→	Mover a Spyro

Información adicional

Busca en PSMag 34 la review de *Spyro 2*.

Mission: Impossible

DISTRIBUIDOR	Infogrames
GÉNERO	Cautela/estrategia
PROGRAMA	Demo Jugable

Mission: Impossible parece que vaya a ser una emocionante experiencia de agente secreto que te dejará pasmado. Nuestra demo completamente jugable te mete en los silenciosos zapatos de Ethan Hunt, en las profundidades del invierno en medio de la nada.
Serás informado de forma completa a través de la pantalla, pero el objetivo de la misión consiste en... cruzar la valla. Encuentra la casa del guarda. Recoge el sobre. Cambia de identidad (ivigila, porque el *Facemaker* no funciona cuando hace frío!). Convence al conductor del camión para que entregue el sobre. Reúnete con Clutter y salta al camión (fácil, ¿verdad?).

Para ayudarte en la misión, dispones de dos objetos, una pistola con silenciador del 7,65 y un *Facemaker*.

Asegúrate de utilizarlos inteligentemente.

Controles

⊗	Recibir mensajes cuando el comunicador parpadea.
⊗	Saltar
◎	Arrastrarse
◻	Luchar o disparar
△	Acceso al inventario. Escoge arma (⊗ para confirmar)
◎	Escoge *Facemaker* y otros objetos (⊗ para confirmar)
R2	Modo *Crosshair*
⊗	Objetivo automático
L2, R2	Púlsalos para acercar la imagen

Características adicionales

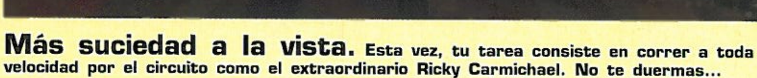
En el juego completo, debes terminar 20 misiones con el mínimo alboroto. Para ayudarte, se te proporcionarán algunos ingeniosos *kits*, como un aturdidor eléctrico de 4.000 v o cápsulas de gas.

Información adicional

Vuelve a escondidas a la página 80 para una explicación completa de lo que hay disponible.



Métete en la selva y ensúciate. Como miembro de la SI-COPS, tu tarea consiste en eliminar a los malos. No tengas piedad



Más suciedad a la vista. Esta vez, tu tarea consiste en correr a toda velocidad por el circuito como el extraordinario Ricky Carmichael. No te duermas...

Fighting Force 2

■ **DISTRIBUIDOR**	Proein
■ **GÉNERO**	Acción/espionaje
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Ésta es una compleja historia de conspiraciones gubernamentales, científicos locos y maquinaciones militares. A pesar de la prohibición de clonar seres humanos, los militares continúan esforzándose para alcanzar su sueño del soldado invencible. La Nakaichi Corporation se dedica al creciente comercio relacionado con la clonación ilegal y la biotecnología. Formada por agentes procedentes de la CIA, el FBI y la Interpol, la State Intelligence Police (SI-COPS) ha sido creada para prevenir los crecientes delitos cometidos por las empresas. La SI-COPS tiene la misión de infiltrarse en las actividades de Nakaimichi, destruir los datos de los proyectos sensibles y eliminar a todo el personal clave. A consecuencia de la delicada naturaleza de esta investigación, su existencia nunca se hará pública si algo va mal. No hay ayuda posible. Esta demo te permite enfrentarte a los personajes mercenarios. Debes destruirlo todo.

■ Controles

△	Seleccionar arma
□	Saltar
○	Pegar patadas
✕	Dar puñetazos
L2	Pulsar dos veces para el modo sigiloso

Con el guante de poder

✕, ✕, □	Puñetazo, puñetazo, golpe fuerte.
□, ✕	Cuchillada mientras saltas (utiliza esto con una espada o un bate)

Cuando dispones de un objeto arrojadizo

R1, ↓ + ✕	Lanzar el objeto hacia arriba
R1, ↑ + ✕	Haz girar el objeto por el suelo

■ Características adicionales

El juego completo contiene unos 24 niveles y deberás acceder a los terminales de los ordenadores para obtener más información sobre tu misión.

Championship Motocross

■ **DISTRIBUIDOR**	Proein
■ **GÉNERO**	Simulador de motocross
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

A pesar de ser un deporte minoritario, ir en moto por el barro puede ser un buen juego. La naturaleza del deporte hace que debas tener previamente la habilidad de controlar la moto por el cenagal. En el primer par de vueltas descubrirás que patinas sin control y que te deslizas hacia una multitud asustada en una moto que parece un potro loco. Pero, después de unos cuantos circuitos más, te deleitarás en el barro y saltarás a una velocidad suicida. Nuestra demo te da la oportunidad de probar uno de los muchos baños de barro que forman el juego entero, corriendo como el gran motociclista Ricky Carmichael. Quizá no hayas oído hablar de él, pero es muy conocido en el mundo de la moto sobre barro.

■ Controles

L1	Vista lateral
L2	Vista desde atrás
D-Pad	Dirección
SELECT	Seleccionar
START	Pausa
R1 + (← o →)	Potencia de deslizamiento
△	Cámaras
○	Trucos
✕	Acelerar
□	Frenar

■ Características adicionales

El juego entero ofrece 12 tipos de circuito, entre los cuales hay Motocross, Supercross y Enduro. Aunque la mayoría de los circuitos son al aire libre, también hay un par en un estadio. Escoge entre nueve motos y adáptalas como quieras.

■ Información adicional

Ve a la página 90 de *PSMag* 35.

Kingsley's Adventures

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Juego de rol
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Bad Custard, el brujo y perverso roedor, ha robado el libro mágico de la Reina de la Fruta y está transformando a todos los caballeros del reino en oscuridad. Kingsley, el pequeño pero valiente cachorro huérfano de zorro, sale a salvar al mundo. Nos encontramos con el joven zorro de camino hacia la taberna de un tal Briny Jim. El capitán Gallagher ha robado el galeón de Jim, con lo cual nadie puede comerciar con Seatown. Una buena tarea para nuestro auténtico caballero Kingsley...



■ **Controles**

⊗	Saltar
⊡	Atacar
◎	Bloquear
△	Estado
L2	Paso de lado hacia la izquierda
R2	Paso de lado hacia la derecha
L1	Control de altura de la cámara
SELECT	Selección de armas
START	Menú
↑, ↑, ⊗	Salto largo
⊗ + ⊡	Ataque aéreo
◎ + ↑	Empujar objeto
◎ + ↓	Tirar de un objeto
R1	Modo Mirar
↓, ⊗	Golpe Ninja

■ **Características adicionales**

El juego completo empieza con un nivel de entrenamiento que te habitúa a todas las armas que utilizará Kingsley, entre las cuales hay un arco y unas flechas..



Custard es malo, por ejemplo. Eres el buen caballero, Kingsley el zorro, y apareces en la taberna de Briny Jim para ayudarle con el asuntillo ese del barco robado

Killer Loop

■ **DISTRIBUIDOR**	NETAC/Crave
■ **GÉNERO**	Juego de carreras futurista
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Este juego de carreras futurista te coloca en el asiento del conductor de un trípode planeador de carreras. Estos vehículos de la era espacial parecerían estar más a sus anchas en *La Guerra de los mundos* que en una pista de competición, pero a 300 kilómetros por hora no les falta de nada.

■ **Controles**

⊗	Imán
⊡	Acelerar
△	Cambiar punto de vista
L1	Bombardear a la izquierda
R1	Bombardear a la derecha
R2	*Power up*

■ **Características adicionales**

En el juego completo, puedes escoger entre cualquiera de los 12 vehículos distintos que hay y que representan a tres equipos de competición. Tienes más de siete circuitos de carreras futuristas para probar.

El futuro, según Crave, son los trípodes planeadores de carreras. Salta a uno y agárrate fuerte. Los 300 km/h del vehículo de *Killer Loop* prometen ser un paseo entretenido

Destrega

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	*Beat'em up*
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

Este *beat 'em up* en 3-D está en un ámbito de intriga y magia. Te permite afilar tus habilidades de lucha para poder enfrentarte al más habilidoso adicto a *Tekken* y machacarlo en su propio juego. Además de la habitual acción a corta distancia, puedes disponer de un cierto número de ataques de largo alcance para que puedas eliminar a tu adversario sin ensuciarte las manos. La demo te da la oportunidad de jugar como Gradd o como Milena en una batalla a muerte.

■ **Controles**

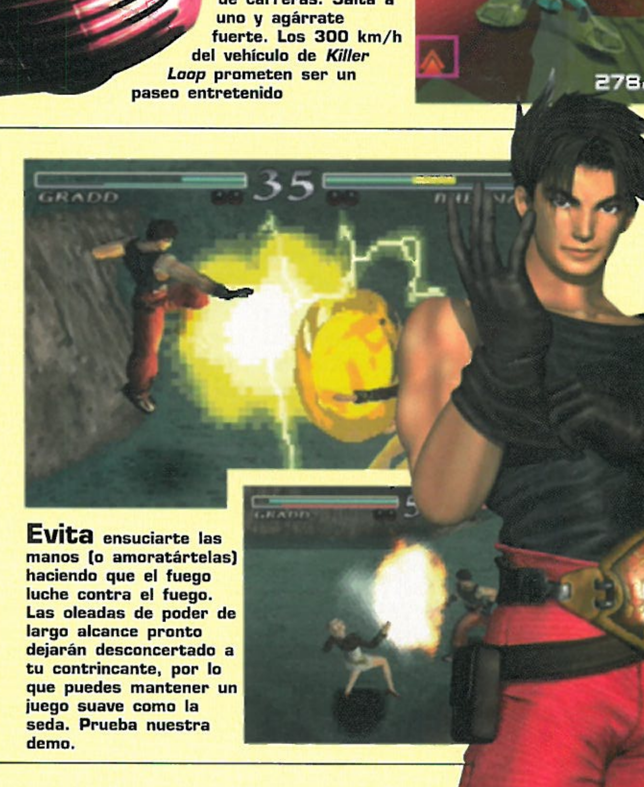
L1	Guardia
↑↓←→	Seleccionar modo/Mover el personaje
R1	Saltar
△	Largo alcance: magia fuerte Corto alcance: ataque fuerte
◎	Largo alcance: magia de amplio alcance Corto alcance: ataque desde atrás
⊗	Seleccionar en la pantalla del menú/saltar
⊡	Largo alcance: magia rápida Corto alcance: ataque débil

■ **Características adicionales**

El juego completo se mueve en una historia de intriga, misticismo y la lucha por la justicia y la rectitud de un chaval llamado Gradd.

■ **Información adicional**

Ve hasta *PSMag 36*, allí encontrarás la *review* de este juego .



Evita ensuciarte las manos (o amoratártelas) haciendo que el fuego luche contra el fuego. Las oleadas de poder de largo alcance pronto dejarán desconcertado a tu contrincante, por lo que puedes mantener un juego suave como la seda. Prueba nuestra demo.

Video Gallery

ECHA UN VISTAZO AL FUTURO DE PLAYSTATION A TRAVÉS DE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA QUE TE OFRECE *PSMag*



Olvida cápsulas, cúpulas y parecidos, el accesorio del nuevo milenio es un soldado. El tema de la muerte y la barbarie, en nuestra violenta demo de cinco minutos

Millennium Soldier

■ **DISTRIBUIDOR**	Infogrames
■ **GÉNERO**	*Shoot'em up*
■ **PROGRAMA**	Demo jugable

Mátalo todo, es una simple premisa para un juego relativamente simple. No hay nada de malo en eso. *Millennium Soldier* es una combinación arcade de *Apocalypse* y *Robotron*. Buena y honesta diversión a base de disparar. Juegas como un marine mercenario que ha sido enviado a destruir toda forma de vida. La demo te da cinco minutos de diversión salpicada de sangre.

■ **Controles**

← Gira al jugador en el sentido contrario de las agujas del reloj

→ Gira al jugador en el sentido de las agujas del reloj

↑ Hacia delante

↓ Hacia atrás

⊗ Dispara el arma elegida

⊡ Cambia el arma

◎ Lanza granada

L2 Bombardea a la izquierda

R2 Bombardea a la derecha

START Pausa

■ **Características adicionales**

El juego completo ofrece un examen de destrucción en un modo para dos jugadores en el que éstos cooperan para destruir todo lo que se les cruza por delante, luchando por conseguir las mayores armas. También hay un modo de combate para dos jugadores en el que se les proporciona todo el arsenal para matarse entre sí en una serie de zonas de combate.

Gran Turismo 2

■ **DISTRIBUIDOR**	Sony
■ **GÉNERO**	Carreras
■ **PROGRAMA**	Demo de vídeo

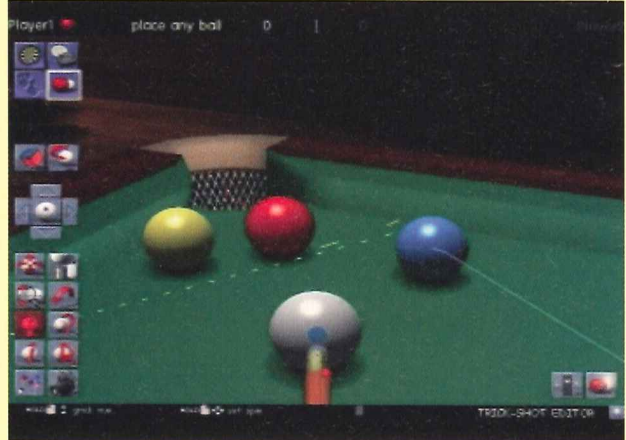
El mejor simulador de todos los tiempos señala su retorno con el CD de este número. Nuestro vídeo de *preview* es sólo una pequeña muestra de lo que, sin duda, se convertirá en una leyenda de los videojuegos. Y, si crees que es emocionante, espera a poner tus manos en la demo jugable del próximo número



Jimmy White's Cueball

■ **DISTRIBUIDOR**	Virgin
■ **GÉNERO**	Simulador de billar
■ **PROGRAMA**	Demo de vídeo

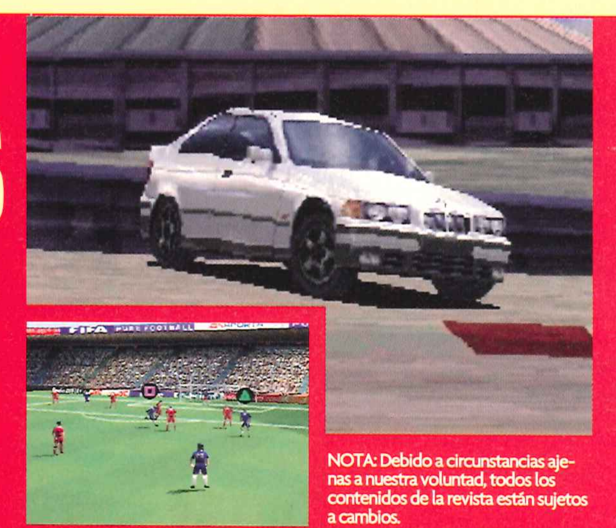
Después del éxito de *Billares* para PC, asoma la conversión para PlayStation. Con la colaboración de un hombre que ha hecho del billar su vida, el aspecto es genial



Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

EL MES QUE VIENE JUEGA CON EL MEJOR DISCO QUE TE HA OFRECIDO *PSMAG*

- VUELVEN LAS MEJORES CARRERAS DEL MUNDO CON NUESTRA DEMO JUGABLE DE *GRAN TURISMO 2*
- TAMBIÉN PODRÁS PRACTICAR EL DEPORTE REY DESDE EL SOFÁ CON *FIFA 2000* Y *ESTO ES FÚTBOL*
- O DERRAPAR CON *CRASH TEAM RACING*
- ADEMÁS, *NBA BASKETBALL 2000*, *RAINBOW SIX* Y *JADE COCOON*



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

AQUÍ ESTAMOS OTRA VEZ, ABRIÉNDOTE LAS PUERTAS DE NUESTRA BENDITA REVISTA. TÚ NO TE CORTES Y PIDE LO QUE TE APETEZCA A LOS ADICTOS A LA PLAY, NADIE SABRÁ ENTENDERTE MEJOR QUE ELLOS.

SUPER WOLF

Hola, me llamo Borja, sigo vuestra revista desde el número 11. Tengo que decir que la primera vez que la vi me quedé impresionado, no sólo por la demo sino también por el contenido y la forma en que está estructurada y presentada. Creo que sois unos auténticos profesionales. Aprovecho para hacer un par de preguntas a la concurrencia: ¿Qué sucede cuando se aguanta la tortura de *Super Wolf*? He intentado varias veces soportarla, pero finalmente me es imposible seguir. Y, ¿serán compatibles los periféricos de PlayStation con PlayStation 2?

Borja Millán
Puente Caldelas (Pontevedra)

TRUCO METAL GEAR

Hola a todos, me llamo Gorka, tengo 14 años y una fantástica PlayStation. Lo primero felicitaros por la revista, es la mejor que he leído, os sigo desde el número 17 y sigo pensando que es la mejor del sector. Hace tiempo que compré mi «gris» y mi género favorito es el de Acción/estrategia. Os mando un truquito para *MetalGear*: si llamáis a Mei Ling entre unas 8 y 10 veces y no guardáis la partida, es decir, llamar sólo para incordiarla, os dejara de hablar y os sacará la lengua. Espero que os guste mi truquito. Gracias por leer mi carta y hasta la próxima.

Gorka Bilbao
Las Arenas (Vizcaya)

PROBLEMAS CON LA GRÚA

Hola amigos de PSMag. Me encanta vuestra revista, sin duda, es una de las mejores. El otro día jugando con *MGS* descubrí un pequeño truco que me gustaría confesar: en los altos hornos, si tienes problemas con la grúa de la cornisa o pasas de agacharte cada vez que se acerca, selecciona el lanzamisiles Nikita y dirige un misil hacia ésta. Aunque la inutilizas, no acabas con ella, dirige por tanto otro misil a la estructura metálica que la mueve y verás como un gran amasijo de hierros se precipita y deshace en la caldera.

Denis
Salamanca

CLUB MEGAPLAY

Hola, soy Gerard tengo 12 años y quiero formar un club para intercambiar trucos y comentar montones de cosas sobre la Play... Si quieres formar parte de él, puedes dirigirte a la siguiente dirección:
Gerard Font
Ctra. de Vic, s/n
Mas Can Jaumic
08005 Taradell (Barcelona)
¡Espero impaciente vuestras cartas!

Gerard Font
Barcelona

CLUB DE TRUCOS

Hola, me llamo Alex y me gustaría formar un «club de trucos», para poder intercambiar secretos de los juegos de PlayStation, además de pósters, dibujos y demás material... No os quiero hacer la pelota, únicamente decir que me gusta mucho la revista. Bueno, lectores, lectoras, señores, señoras, niños, niñas, escribidme cartas con vuestros trucos a esta dirección:
Alex Ferrer Moya
C/ Angostos n. 30
30530 Cieza (Murcia)
¡Espero que me escribáis! ¡Aaaaaadiós!

Alex Ferrer
Murcia

SILENT HILL

Estoy formando un club llamado *Silent Hill*. Tenemos trucos sobre la mayoría de todos los juegos, mapas, etc. Si os queréis hacer socios, mandad una carta con lo que queráis -¡con un sello!- y recibiréis un carnet junto con los trucos, mapas u opiniones que demandéis. Haremos un sorteo cada 15 días. Podéis enviar las cartas a la siguiente dirección:
Julio César Díaz Fernández
C/ La Caleya, Ciaño de Langreo
33900 Asturias

Julio César Díaz
Asturias

MANÍACOS

Hola amigos de Multiplayer, os quiero informar de que tengo un nuevo club llamado «Station Maníacos» para gente de entre 1 y 20 años a la que le gusten tres cosas principalmente: la PS, jugar a la PS y (bueno, nos olvidamos de la tercera). Tengo muchas ideas, escribid. ¡Ah, una cosa muy importante!: comprad una revista al mes como mínimo, a ser posible *PlayStation Magazine*. Mi dirección es:
Club PS Maníacos
Crhistian Amaya del Río
C/ Travesía de Vigo, 41, 8 A
36206 Vigo (Pontevedra)
Posdata: ¡Hala Celta! ¡Ah, hay carnets por si no lo había dicho!

Christian Amaya del Río
Pontevedra

TOMB RAIDER

¡Hola a todos! Me llamo Pedro y tengo 14 años. Estoy formando un club de fans de Tomb Raider, ya que creo que hay mucha gente a la que le gusta esta serie. Sería interesante compartir opiniones, trucos... etc. Es más, cada cierto tiempo me comprometo a mandar un folleto informativo sobre Tomb Raider, recibiréis también el carnet y alguna sorpresa. Interesados escribid a:
Pedro Callejas del Rey
C/ Torre de Romo, 52-A
Edificio Astral, 1-B
30011 Murcia
¡Nos vemos!

Pedro Callejas del Rey
Murcia

EL SEXTO SENTIDO

Señores de PSMag: Tenemos el placer de anunciarles que el proyecto «El sexto Sentido» está siendo todo un éxito. Llevamos un año relacionando a gente de cualquier punto de España, incluso del extranjero, con el sencillo fin de conectar a los usuarios de la «Play» desde un mundo mágico... «La Sexta Dimensión». Esperamos ir aumentando el número de afiliados, repartiendo más trucos, noticias, rumores, cartas, etc...Tengo que felicitarles por el gran trabajo que hacen en su revista, y animarles a seguir el camino de aquel que escucha y se interesa por la opinión que tienen los demás. Saber escuchar es también saber escribir y mejorar. Me complace saber que se lo toman con paciencia y calma suficientes. Y desde aquí les pido que no se acobarden, que sigan luchando, trabajando siempre con información real y argumentada. Si aún no formas parte de la gran familia, a qué esperas:
El Sexto Sentido
(www.elsextosentido.es)
C/ Vicente Soriano 36
46138 Rafelbuñol (Valencia)

«Máster»
Valencia

MÁS SOCIOS

¡Hola Playmaníacos! Me llamo Fernando. Estoy formando un club de chicos y chicas de cualquier edad. Se trataría de mandarnos trucos, información, soluciones a problemas y demás cosas. Si queréis formar parte de él, escribidme a:
Fernando Mata Fortuna
Avda. Extremadura, Residencial Extremadura, 22
Plasencia, 10600 (Cáceres)

Fernando Mata
Cáceres

ADICTOS A LA «GRIS»

¡Hola amigos y lectores de *PSMag*! Antes de nada, me gustaría decir que vuestra revista es la mejor. Me llamo Emilio y tengo 12 años, estoy formando un club con un amigo llamado «Cordobés». El club consistiría en mandarnos trucos sobre todos los juegos de la «Play», pósters, dibujos y todo lo que vosotros añadáis. Nos gustaría llegar a los 2.000 socios en poco tiempo, por tanto, cuento con vosotros. Interesados, escribid a:
Emilio Andrés Ibañez
Urbanización Almerigolf, 25
04700 Almerimar (Almeria)
Os prometo que todo aquel que escriba, recibirá un carnet y un montón de trucos.
¡Hasta pronto!

Emilio Andrés Ibañez
Almeria

OTRO CLUB

¡Hola! Hace dos años y medio que tengo la PlayStation. Quiero formar un club para mandarnos cartas y hablar sobre consolas además de las últimas novedades aparecidas en PlayStation. Los interesados tienen que enviar un sello de 35 pts dentro de la carta. ¡Animaos, venga! La dirección es ésta:
Juan Antonio Cabrera Espinosa
Urbanización Doña Casilda
Bloque 10, portal 2, 3 izquierda
11204 Algeciras (Cádiz)

Juan Antonio Cabrera
Cádiz

SPECIAL MISSIONS

¡Hola amigos de *PSMag*! Me gustaría crear un club de fans de *Metal Gear* (sobre todo ahora que ya está a la venta *Metal Gear Solid Special Missions*), donde intercambiaríamos trucos e ideas magníficas. ¡Anímate y dirígete a esta dirección!:
Christian Ivanov del Real
C/Pedro Santos Gómez
Bloque 1, 2-A 41010 Triana

Christian Ivanov
Triana

Guía de compras





Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda españa

Imelda Bueno
C/Virgen del Pilar Nº 30
03110 MUTXAMEL
ALICANTE
TEL.: 96 595 55 51
FAX.: 96 595 33 77

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS

SOLO EN: MEGAJUEGOS
CENTRO COMERCIAL COLOMBIA. AVD.BUCARAMANGA,2 MADRID-28033
TLF: 913813367 FAX.913810697 www.mundivia.es/megajuegos
MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA
MAS DE 5.000 VIDEOJUEGOS A PRECIOS DE COSTO



- COMPRAMOS AL MEJOR PRECIO
- VENDEMOS DESDE 1.995 PTS
- NUEVOS Y DE OCASIÓN GARANTIZADOS.
- CAMBIAMOS DESDE 500 PTS
- ALQUILAMOS DESDE 300 PTS
- REPARAMOS VIDEOCONSOLAS.
- VENTA AL PUBLICO Y A TIENDAS.
- PLAYSTATION-GAME BOY-N64-DREAMCAST-CD´ROM

SOLICITA CATÁLOGO GRATUIRO

GAME SOFT

VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, PERIFÉRICOS Y ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO - ALQUILER
TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO Y NUEVOS
ALQUILA TUS VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DE MADRID
PSX: 300 PTAS./3 DÍAS N64: 400 PTAS./3 DÍAS

COMPRAMOS TUS JUEGOS SEA CUAL SEA EL TÍTULO
PSX, N64, GAMEBOY, GB COLOR, SATURN, NEO GEO POCKET
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS

CENTRO	VALLECAS	RETIRO	PROSPERIDAD
C/TRES CRUCES, 6	C/SIERRA DEL CADÍ, 3	C/ALCALDE SAINZ DE BARANDA, 7	C/EUGENIO SALAZAR, 47
TELF.: 91 522 32 44	TELF.: 91 477 59 81	TELF.: 409 68 97	TELF.: 91 416 99 38
METRO GRAN VÍA	METRO PORTAZGO	METRO IBIZA	METRO CRUZ DEL RAYO O PROSPERIDAD

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO TE HACEMOS UN DESCUENTO DE 300 PTAS, EN COMPRAS INFERIORES A 5000 PTAS. Y DESCUENTOS DE 600 PTAS, EN COMPRAS SUPERIORES A 5000 PTAS. EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS

EN GANDÍA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS



PASEO GERMANÍAS 62, 46700 GANDÍA(VALENCIA)
Tel y Fax: 96 2877436

- * ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
- * COMPRA VENTA Y CAMBIO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS DE: PSX Y N64
- * VENTA DE MEGADRIVE, GAMEBOY SUPERNINTENDO Y PC CD ROM
- * HORARIO: 10:00 A 13:00 Y 17:00 A 20:00

(LUNES MAÑANA CERRADO)
e-mail: rdarmonr@nexo.es

BARCELONA

H.@.L3001 GAMES
D&D copy,s.l

PLAYSTATION-NINTENDO 64
GAME BOY COLOR-JUEGOS PC

Venta y alquiler de juegos
Juegos PC para adultos
Venta y alquiler de consolas
Alquiler de ordenador-Pistas y Trucos
Horario: de 10.00 a 14.00 horas
y de 17.00 a 20.00 horas
ABIERTO LOS SÁBADOS
(Lunes mañana cerrado)

C/Aribau 26 local-08011 BCN.
T.: 93 453 97 68 - F.: 93 451 54 22

¡CONSOLAS!
todo en videojuegos

¿YA HAS VISTO NUESTRA TIENDA NO?

PUES SI NO LA HAS VISTO NO SABES LO QUE TENEMOS EN JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS NUEVOS, DE OCASIÓN Y DE ALQUILER, PARA PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, MEGA DRIVE, SUPERNINTENDO, MASTER SYSTEM, NINTENDO, GAME BOY NORMAL Y COLOR.

ACCESORIOS INIMAGINABLES, Y PRECIOS MUY MUY AJUSTADOS.

ADEMÁS PUEDES VENDER TUS JUEGOS ANTIGUOS, LA CONSOLA Y LOS ACCESORIOS, AUNQUE NO TENGAN CAJA, SIEMPRE Y CUANDO FUNCIONEN BIEN.

ESTAMOS EN MOSTOLES, JUNTO AL POLIDEPORTIVO VILLAFONTANA, EN EL CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA.

C/ SIMÓN HERNÁNDEZ, 53 L-18. C.C.VILLAFONTANA T.916.475.788
Web site en contrucción E-MAIL: CONSOLAS@jazzfree.com

DISCOVI
DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

¿TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS? ¿QUIERES MONTARTE UNA?

PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS -SOMOS MAYORISTAS- DISPONEMOS DEL MÁS AMPLIO SURTIDO DE CONSOLAS-VIDEOJUEGOS-PERIFÉRICOS-ACCESORIOS..

SIN FRANQUICIAS-SIN CUOTAS MENSUALES

SERVICIO 24 HORAS

INFÓRMATE EN:
DISCOVI SL
TFNO: 976 39 21 51
FAX: 976 29 38 82
e-mail: discovi@pixar.es
C/MARTINEZ RUIZ AZORIN, 9-11
local 3
50002 ZARAGOZA

Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50

COSLADA

RESIDENT GAMES
TODO EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS

- COMPRA VENTA Y CAMBIO DE VIDEOJUEGOS
- ALQUILER DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS
- ÚLTIMAS NOVEDADES EN PSX, N64, GAME BOY, DREAMCAST Y ORDENADOR.
- GRANDES OFERTAS EN ALQUILER Y SEGUNDA MANO

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO 1 ALQUILER GRATIS SOLO POR HACERTE SOCIO

C/MEJICO ENTRE Nº 19 Y 21
TLF/FAX 91 672 33 47
28820-COSLADA (MADRID)

EL MES QUE VIENE HISTORIAS PARA NO DORMIR

TOY STORY II
Segundas partes son... en este caso, ¡buenas ! Prepárate a disfrutar de la versión última de *Toy Story II*, los divertidos y traviesos muñequitos

COOL BOARDERS 4
¡Más saltos y mamporros en PlayStation! ¡Colócate bien el casco, ajusta los guantes y prepárate a saltar y... a volar!

GT2
¡Conoce a fondo el último cambio de neumáticos y piezas del vehículo por excelencia. Seguramente, después acabarás enviando tu viejo «trasto» al desguace...!

COLONY WARS
¡Aprovecha las fiestas navideñas para cargar «pilas» a base de mazapanes. Las intrépidas luchas en el espacio requieren mucha energía!

ROLLCAGE II
¡La «jaula rodante» II te invita a grandes dosis de emoción y velocidad!



EN EL CD...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

GRAN TURISMO 2 (DEMO JUGABLE), FIFA 2000 (DEMO JUGABLE), CRASH TEAM RACING (DEMO JUGABLE), RAINBOW SIX (DEMO JUGABLE), PONG (DEMO JUGABLE), JADE COCOON (DEMO JUGABLE), NBA BASKETBALL 2000 (DEMO JUGABLE) Y ESTO ES FÚTBOL (DEMO JUGABLE). Y ADEMÁS ATARILAND COMPILATION (VÍDEO EXCLUSIVO).



www.centromail.es

PERIFÉRICOS

PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION + RF ADAPTER 20.900



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

- **CABLE EURO-AV (RGB)** 5.700
- **CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3** 1.290



- **CABLE SCART RGB LOGIC 3 (EUROCONECTOR)** 1.290



- **CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2** 4.990
- **C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER** (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO) 2.990
- **C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT** 3.990
- **CONTROLLER** 2.100



- **CONTROLLER DUAL SHOCK** (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE) 4.500



- **DEXDRIVE INTERACT** 5.900
- **JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR** 6.990
- **LINK CABLE** 3.500



- **LINK CABLE LOGIC 3** 1.290
- **MALETIN CONSOLE CASE** 3.200



- **MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3** 4.990
- **MALETIN JUEGOS CD CASE** 2.100
- **MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB** (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA) 2.490



- **MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB** (GRIS) 3.990
- **MEMORY CARD SONY** (TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS) 2.100



- **MOUSE (RATÓN)** 4.200
- **MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3** 5.990
- **MULTI TAP** 4.900



- **PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)** 4.900
- **PISTOLA G-CON 45** 6.990



- **PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN** 4.990
- **PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2** (SILVER) 8.990
- **PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2** 6.990



- **RF ADAPTER PERFORMANCE** 1.990
- **RFU ADAPTOR (VERSION 2)** 3.500



- **VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM** 19.990



- **VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL** 9.990



- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL** 10.990



- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO** 6.990



- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE SPRINTER** 8.990




- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1** 7.990



- **VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR** 7.990





pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

IVA INCLUIDO

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
○ Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
○ • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
○ • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
○ Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
○ Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
○ Elda Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
○ Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
○ • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
○ • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 NUEVO CENTRO
BARCELONA
Barcelona
○ • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 NUEVA DIRECCIÓN
○ • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
○ • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2 NUEVO CENTRO
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
○ Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
○ Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
○ Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
○ Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
○ Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
○ Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
○ Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
○ Palamós C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
GRANADA
○ Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
○ San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
○ Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 NUEVO CENTRO
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
○ Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
○ Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
○ • C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
○ • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 NUEVO CENTRO
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 NUEVO CENTRO
○ Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
○ • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
○ • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
○ • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
○ • C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
○ Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
○ Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
○ Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
○ Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
○ Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
○ Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
○ Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
○ Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
○ Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
○ Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
○ Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
○ Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
○ Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
○ Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
○ Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
○ • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
○ • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
○ Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 NUEVO CENTRO
VALENCIA
Valencia
○ • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
○ • C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
○ Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
○ Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
○ Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
○ • C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
○ • C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER



Ven a co

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

ABE´S ODDYSEE

3.990

ACTUA SOCCER

3.490

ADIDAS POWER SOCCER

3.490

AIR COMBAT

3.490

ALIEN TRILOGY

3.990

BATMAN & ROBIN

3.990

BUST-A-MOVE 2

3.990

COLIN MCRAE RALLY

4.990

COMMAND & CONQUER

3.990

COMMAND & CONQUER RED ALERT

3.990

CONSTRUCTOR

3.990

COOL BOARDERS 2

3.490

CRASH BANDICOOT

3.490

CRASH BANDICOOT 2

3.490

CROC

3.990

DESTRUCTION DERBY

3.490

DESTRUCTION DERBY 2

3.490

DOOM

3.990

EL MUNDO PERDIDO

3.990

FANTASTIC FOUR

3.990

FINAL FANTASY VII

3.490

FORMULA 1

3.490

FORMULA 1 ´97

3.490

G-POLICE

3.490

GRAN TURISMO

3.490

GRAND THEFT AUTO

4.990

HEART OF DARKNESS

4.990

HERCULES

3.490

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

3.890

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA

3.990

LOADED

3.490

MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE

3.990

MEDIEVIL

3.490

MICKEY´S WILD ADVENTURE

3.490

MICRO MACHINES V3

4.490

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

4.990

MORTAL KOMBAT TRILOGY

3.990

MOTO RACER

3.990

NEED FOR SPEED III

3.990

PANDEMONIUM

3.490

POCKET FIGHTER

2.990

PORSCHE CHALLENGE

3.490

RAYMAN

3.290

RESIDENT EVIL

3.990

RESIDENT EVIL 2

4.490

RIDGE RACER

3.490

RIDGE RACER REVOLUTION

3.490

ROAD RASH

3.990

ROAD RASH 3D

3.990

SOUL BLADE

3.490

SOVIET STRIKE

3.990

SPACE JAM

3.990

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

3.990

SUPER CROSS ´98

3.990

TANK RACER

1.990

TEKKEN

3.490

TEKKEN 2

3.490

TEKKEN 3

3.490

THEME HOSPITAL

3.990

TIME CRISIS

3.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

4.990

TOMB RAIDER

4.990

TOMB RAIDER II

4.990

TOSHINDEN

3.490

TRUE PINBALL

3.990

V-RALLY

4.990

WIPE OUT

3.490

WIPE OUT 2097

3.490

WORMS

3.990

WWF WARZONE

3.990



CENTRO MAIL — pedidos por internet: www.centromail.es

nocernos



www.centromail.es

NOVEDADES











































Título	Precio
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	7.490
24 HORAS DE LE MANS	7.490
40 WINKS	7.490
ACE COMBAT 3	CONS.
ACTION MAN-MISSION XTREME	8.490
AMERZONE	7.490
ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M.	7.490
ASTERIX & OBELIX	7.490
BARBIE: RACE & RIDE	3.490
CARMAGEDDON (RED BLOOD)	7.990
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	8.490
CHINA	7.490
CHOCOBO RACING	7.990
CRASH TEAM RACING	7.990
CYBER TIGER	7.490
DEMOLITION RACER	7.490
DINO CRISIS	8.490
DRIVER	8.490
ESTO ES FUTBOL	7.990
F1 WORLD GRAND PRIX '99	8.490
FIFA 2000	7.490
FIGHTING FORCE 2	8.490
FINAL FANTASY VIII	8.990
FORMULA 1 '99	7.990
GRAN TURISMO 2	8.490
GTA 2	8.490
HELLNIGHT	7.990
JADE COCOON	8.990
JURASSIC PARK: WARPATH	7.490
KILLER LOOP	8.490
KNOCKOUT KINGS 2000	7.490
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
LOS PITUFOS	7.490
MEDAL OF HONOR	7.490
METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	3.990
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	7.490
MISSION IMPOSSIBLE	7.990
MUSIC 200	7.490
NBA BASKETBALL 2000	8.490
NBA LIVE 2000	7.490
NHL CHAMPIONSHIP 2000	8.490
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	8.490
PAC-MAN WORLD	5.490
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	8.490
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	7.490
QUAKE II	8.490
READY 2 RUMBLE BOXING	7.990
SHAO LIN	8.490
SILENT HILL	8.990
SOUTH PARK RALLY	7.490
SPYRO 2	7.990
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	7.490
SUPERCROSS 2000	7.490
SYPHON FILTER	7.990
TARZAN	7.990
TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO	6.990
THE X-FILES	7.990
THE WAR OF THE WORLDS	7.490
THRASHER	8.490
TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45	7.990
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	8.490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	8.490
UM JAMMER LAMMY	6.990
URBAN CHAOS	8.490
V-RALLY 2	8.490
WCW MAYHEM	7.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490
WORMS PINBALL	6.990
WU-TANG: SHAOLIN STYLE	8.490
XENA: WARRIOR PRINCESS	7.490

pedidos por telÉfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL



CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

GameSHOP

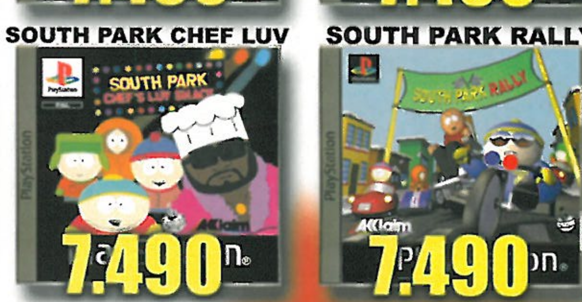
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS



TARZAN + CD CASE
7.990

Juego	Precio
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	7.490
ACTION MAN	8.490
ASTERIX & OBELIX	7.490
CYBER TIGER	7.490
MUSIC 2000	7.490
READY 2 RUMBLE	7.990
SOUTH PARK CHEF LUV	7.490
SOUTH PARK RALLY	7.490
24 HORAS LEMANS	7.490
AMERZONE	7.490
APE SCAPE	7.990
BICHOS	7.990
CHOCOBO RACING	7.990
DARKSTALKER 3	7.490
DRACULA	7.490
DRIVER	8.490
KINGSLEYS	7.490
KNOCKOUT 2000	7.490
LOS PITUFOS	7.490
METALGEAR SOLID	8.490
PACMAN WORLD	5.490
QUAKE II	7.490
RUGRATS	8.490
SHADOW MAN	7.990
TRICKN SNOBOARD	7.490
UEFA STRIKER	7.490
UMJAMMER LUMMY	7.990
URBAN CHAOS	8.490



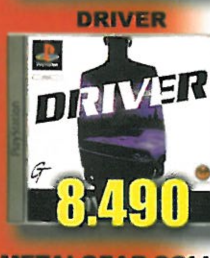




10.990
RIDGERACER TYPE4
+WIPEOUT 3
+ CRASH BANDICOON 3

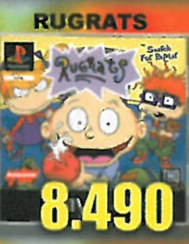

















SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA ¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS! O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:



967 193 158

Juego	Precio
DINO CRISIS	8.490
FIGHTING FORCE 2	8.490
FINAL FANTASY VIII	8.990
FIFA 2000 + CAMISETA	7.490
STAR WARS: EPISODE I	7.490
TOMB RAIDER IV	8.490
WUTANG SHAOLIN STYLE	8.490
BARBIE RACE & RIDE + CD CASE	3.990
CARMAGEDDON	7.990
CHAMPION MOTOCROSS	8.490
CHESSMASTER II	8.490
CHINE	7.490
FINAL FANTASY VII	3.490
ESTO ES FUTBOL	7.990
EXPEDIENTE X	7.990
EXPENDABLE	7.490
FORMULA ONE 99	7.990
GRAN TURISMO	3.490
MISSION:IMPOSSIBLE	7.490
MTV SNOWBOARD	8.490
NBA LIVE 2000	7.490
NOFEAR MOUNTAINBIKE	8.490
NEED FOR SPEED III	3.990
ROADRUSH 3D	3.990
SILENT HILL	8.490
SOUL REAVER	8.490
SUPERCROSS 2000	7.490
TAI FU	8.490
THEME HOSPITAL	3.990
WAR OF THE WORLDS	7.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490
WWF MAYHEM	7.490
XENA	7.490





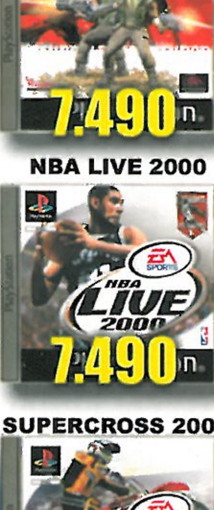





























SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- envio a domicilio
- club del cambio
- compraventa de juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MURIEDAS 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49

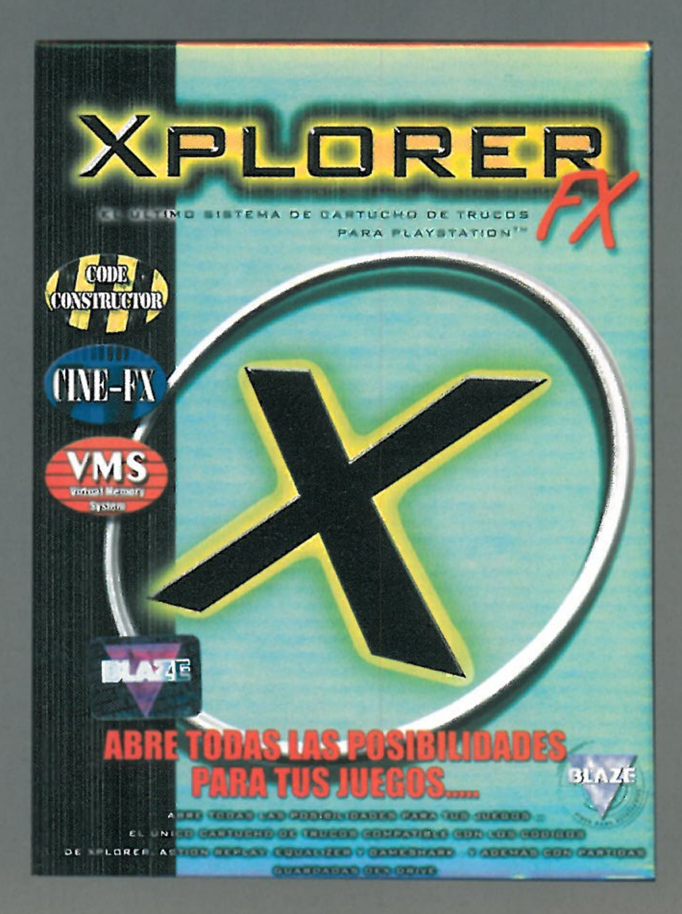
TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 505 226





XPLORER FX

- Cartucho de trucos
- El único que incluye todas las pantallas en castellano
- Juegos en versión española precargados
- Construye tus propios códigos
- Cine FX
- Sistema de memoria virtual

CDfender®

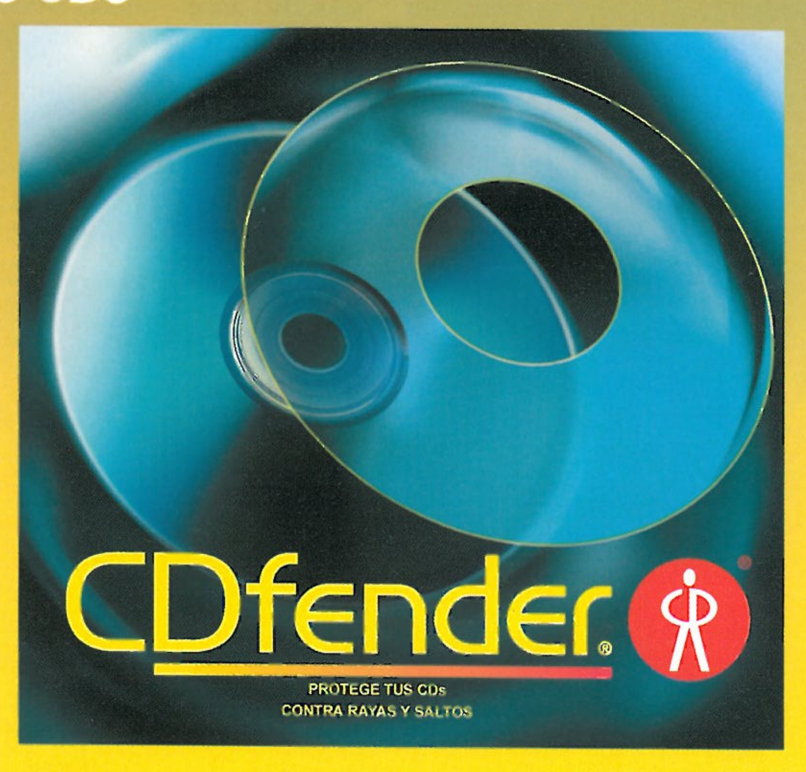
Defensa Personal Para Tus CDs

- Esta película protege tus CDs contra rayas y saltos
- Mantiene limpia la superficie grabada del CD
- Puede reparar pequeños daños sobre la superficie grabada.
- Sirve tanto para CDs de música, Juegos de Playstation™, o CD-ROM

Distribución en exclusiva para España:



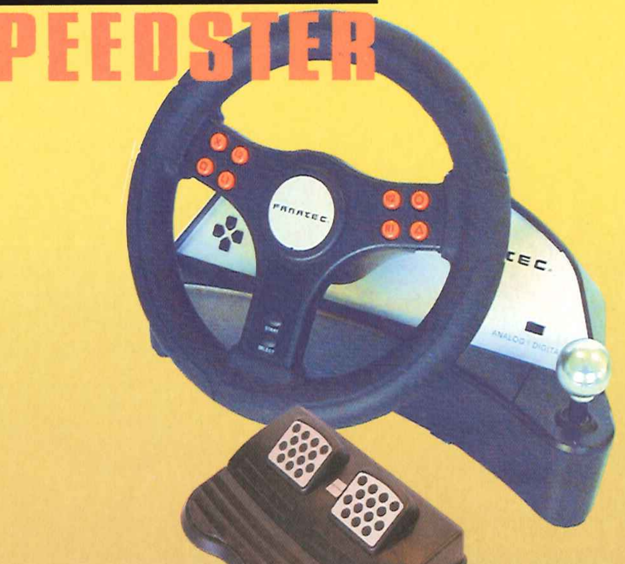
Pol. Industrial Malpica, C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, naves 55-57
50.057 - Zaragoza
Tlf. 976 46 55 03 Fax 902 12 15 09
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es



FANATEC RALLYE

FANATEC SPEEDSTER





SENSACIÓN PROFESIONAL

Las mismas caractériscas que SPEEDSTER excepto pedales y cambio.
Mandos analógicos de aceleración y freno bajo el volante

SIENTATE, CONDUCE Y DISFRUTA

- eje y carcasa metálicos.
- palanca de cambio de aluminio.
- volante recubierto de caucho.
- mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- pedales antideslizantes.
- modos digital y analógico.
- 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.



Viper
- Dual Shock a la maxima potencia
- Una bomba en tus manos





Avenger Pro
- Con pedal y retroceso
- Multisistema





Pol. Industrial Malpica, C/ F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, naves 55-57
50.057 - Zaragoza
Tlf. 976 46 55 03 Fax 902 12 15 09
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es

Scorpion
- N 1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema



¡Con un libro de trucos y 4 pósters de regalo!



TARJETA DE SOCIO

CAMISETA DEL CLUB

CONCURSOS...



ANALIZAMOS...

- LAS 24 HORAS DE LE MANS
- FFVIII
- CHOCOBO RACING
- DEMOLITION RACER
- MIGHTY HITS SPECIAL
- MISSION IMPOSSIBLE
- TINY TANK
- SOUTH PARK
- BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS
- CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
- MAGICAL TETRIS
- TOMB RAIDER IV: TLR
- MEDAL OF HONOR
- MULAN
- KILLER LOOP
- UEFA STRIKER

ADEMÁS...

SORTEAMOS:

- **10 lotes compuestos por un juego completo y una camiseta de *Crash*.**
- **lotes compuestos por 4 juegos (*Next Tetris, Pong, Worms Armageddon y Centípede*) o uno de los cinco juegos *Centípede***

Y CADA MES...

BITS
TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS
MAXIPLAYER
BUZÓN MAX
SECCIÓN PLATINUM
PASATIEMPOS

D E S C U B R E   L O S   P R E C I O S   M U N D O G A M E S



Juego	Precio
FINAL FANTASY VIII	8490
GRAN TURISMO 2	7990
FIFA 2000	7490
TOMB RAIDER (LAST REV.)	7990
FIGHTING FORCE 2	7990
DINO CRISIS	7490
007 EL MAÑANA ...	7490
ACTION MAN	7990
ASTERIX & OBELIX	7490
CRASH BAND. RACING	7990
CYBER TIGER	7490
DRIVER	7990
JURASSIC PARK WARPATH	7490
KNOCKOUT KINGS 2000	7490
SOUL RIVER	7990
MEDAL OF HONOR	7490
LOS PITUFOS	7490
MUSIC 2000	7490
ARMORINES IN PROYECT	7490
TARZAN	7990
AMERZONE	7490
DRACULA	7490
ESTO ES FÚTBOL	7990
NBA LIVE 2000	7490
MISSION: IMPOSSIBLE	---
LMA MANAGER	8490
FORMULA 1 98	4990
GT AUTO	3490
RIDGE RACER TYPE 4	4990
RESIDENT EVIL 2	4490
THEME HOSPITAL	3990
COLLIN MAC RAE	4990
B-MOVE 2	3990
MARVEL vs S.FIGHTER	4990
NEED FOR SPEED 3	3990





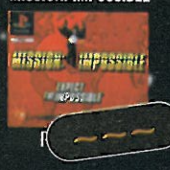


























PEDIDOS TELEFÓNICOS 91 433 16 44

500 pts. de descuento en los juegos de N64 y GameBoy del precio más barato que encuentres en toda España.




FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA

TELÉFONOS:
- (91) 594 26 45
- (93) 727 75 75

CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)

PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)

LAS PALMAS Juana de Arco 2 (928 231 306)

ZARAGOZA Avd. Valencia 27 (976 46 76 30)

GERONA (La Junquera) P.Ind. Villena "El Cervol" (972 55 42 76)

VALENCIA Barraca 39 (96 367 32 84)

MADRID Vital Aza 48 (91 408 95 57)

MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)

MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)

PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (948 26 93 91)

RONDA Av. Málaga (Edi. Redondo) (95 219 00 64)

ALMERÍA Federico Gª Lorca 119

VILANOVA I GELTRU (BARCELONA) Avd. del Garraf 22



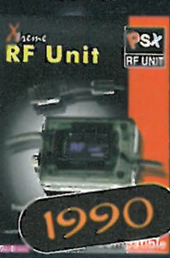





Todos los juegos de Dreamcast a 8490

Precios válidos salvo error tipográfico

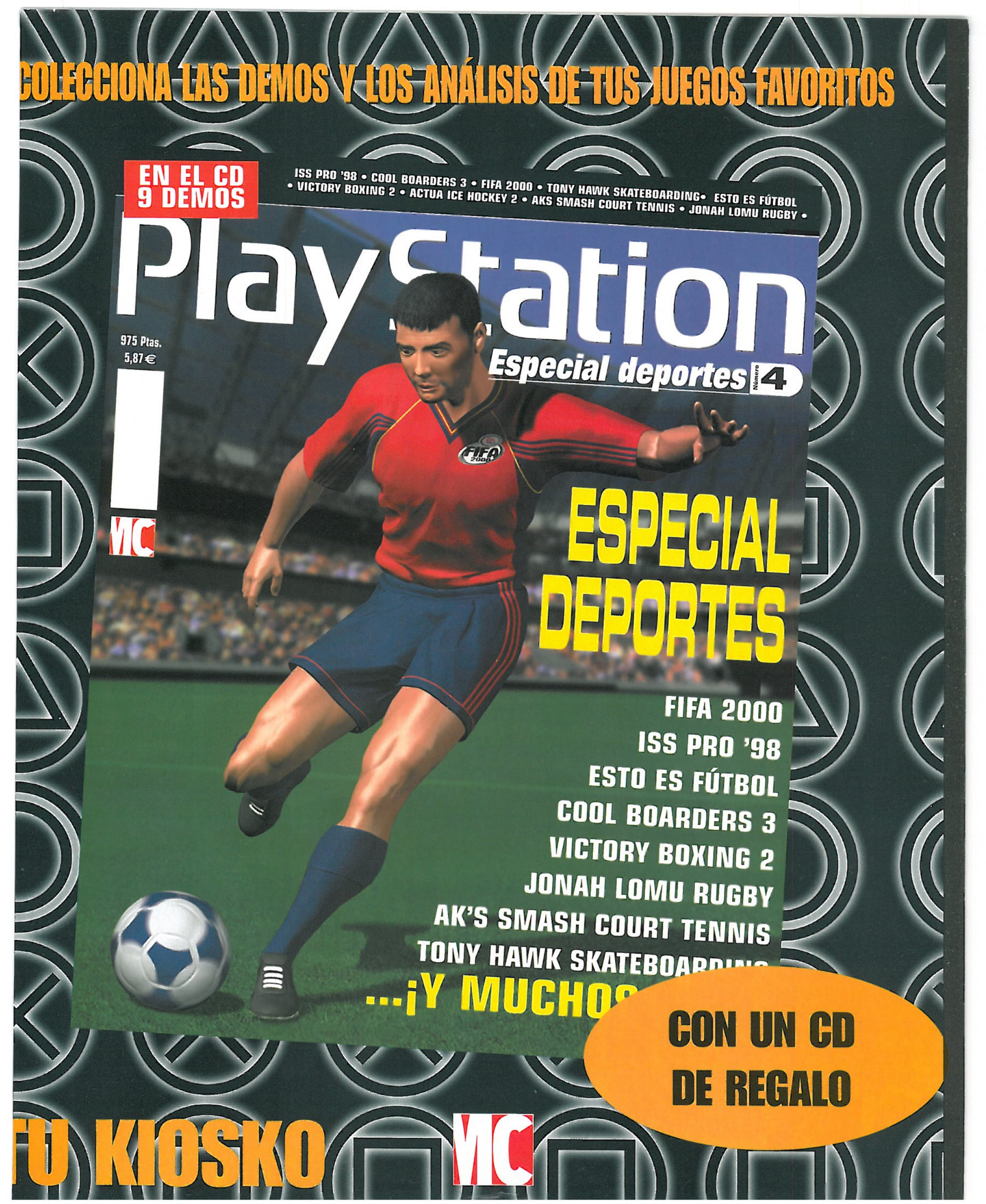
Accesorio	Precio
MEGASTICK (Todos los modelos)	1990
CABLE RFU	1990
CABLE RGB	1890
MANDO DUAL SOCK SONY	4390
MEMORY 1MB	1690
MEMORY 1MB SONY	1690





Envía o presenta este cupón y tendrás un descuento de **500** pesetas en cada juego que compres sólo con darnos tus datos. Además participarás en el sorteo de la consola que más te guste **EL DÍA 5 DE ENERO.**



COLECCIONA LAS DEMOS Y LOS ANÁLISIS DE TUS JUEGOS FAVORITOS
EN EL CD 9 DEMOS
ISS PRO '98 • COOL BOARDERS 3 • FIFA 2000 • TONY HAWK SKATEBOARDING• ESTO ES FÚTBOL • VICTORY BOXING 2 • ACTUA ICE HOCKEY 2 • AKS SMASH COURT TENNIS • JONAH LOMU RUGBY •
PlayStation
Especial deportes
Número 4
975 Ptas.
5,87€
MC
ESPECIAL DEPORTES
FIFA 2000
ISS PRO '98
ESTO ES FÚTBOL
COOL BOARDERS 3
VICTORY BOXING 2
JONAH LOMU RUGBY
AK'S SMASH COURT TENNIS
TONY HAWK SKATEBOARDING
...¡Y MUCHOS
CON UN CD DE REGALO
TU KIOSKO
MC



M·G·K
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ÚLTIMO al MEJOR PRECIO.
96 571 80 79
www.mgk.es
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO nYko
TIENDAS
M·G·K
ALICANTE
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 — Tel. 965 70 49 8
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D — Tel. 985 20 78 0
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 — Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 — Tel. 932 78 07 69
BILBAO
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 — Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 — Tel. 972 35 24 84
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 — Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 — Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 — Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
LANZAROTE - PLAYA BLANCA
• YAIZA: C/. El Marisco, 17 — Tel. 928 51 79 55
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 — Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solara, 22-24 — Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 — Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro — Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 — Tel. 982 41 00 69
MADRID
ALCALA DE HENARES:
• C/. Toledo, 1 — Tel. 91 881 44 41
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo — Tel. 968 22 26 19
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo — Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 — Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real — Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 — Tel. 942 33 78 8
SEVILLA
• C/. Muñoz Seca, 26 — Tel. 954 575 827
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 — Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. — Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n — Tel. 961 79 52 22
• XATIVA: C/. Gregorio Molina, 2 — 962 287 105
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 — Tel. 944 83 27 16
¡Calienta Motores!
Llega el juego de coches más esperado del milenio.
...pero de nada te sirve tener los mejores coches del mundo en tus manos si te falta CONTROL!
PHANTOM DRIVE™
PROMOCIÓN ESPECIAL NAVIDAD
nYko
10.990
10.990 Ptas.
El volante más realista del mercado con force feedback, analógico, palanca de cambios, pedales, etc...
GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR
namco
JOGCON™
Mando Especial de Conducción con Force-Feedback
Feliz Año 2000 a todos
UNETE A Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FÁCIL!
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODAS LAS VENTAJAS QUE DISFRUTARÁS UNIENDOTE A UNA GRAN RED.
Línea Atención Franquicias:
965 71 71 27



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
PLAYSTATION+DUAL SHOCK +I MANDO+MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO
22.990
PLAYSTATION+DUAL SHOCK+DISCO DEMO
19.900
PLAYSTATION+DUAL SHOCK +DUO SHOCK PLUS +MEMORY CARD IMB +DISCO DEMO
23.990
SCREENBEAT SOUND STATION
12.490
VOLANTE TOPDRIVE2
10.490
VOLANTE MAD KATZ DUO SHOCK
11.990
VOLANTE SPEEDSTER
15.490
VOLANTE DUAL FORCE
12.490
PISTOLA ASSASSIN
8.990
PISTOLA AVENGER PRO
8.990
PACK PERIFÉRICOS
4.990
CD CASE
2.500
UAL SHOCK
.500
CONTROL PAD
2.100
DUO SHOCK
ROJO
AMARILLO
VERDE
AZUL
NEGRO
3.990
DEVASTATOR
3.990
JOYPAD DUAL SHOCK
2.790
GAMES STATION
5.900
MEMORY CARD IMb
1.390
MEMORY CARD BLAZE
1.790
MEMORY CARD SONY
2.100
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MURIEDAS 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 505 226
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)
24H



"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. CTR (Crash Team Racing) Game © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Source Code © 1999 Naughty Dog, Inc CTR (Crash Team Racing) and related characters™ & © 1999 Universal Interactive Studios, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved.
TBWA
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
NAUGHTY DOG
Equipamiento de serie en todos los modelos.
CTR
CRASH TEAM RACING
PlayStation
Misiles teledirigidos, dinamita, nitroglicerina, bombas y todo
el equipamiento necesario para que de una vez por todas disfrutes conduciendo.
Y es que no hay nada como un bombazo para sacar a tus rivales de la pista.
Crash Team Racing. Siente el placer de conducir.
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/CTR
1 a 4 Jugadores
Tarjeta de Memoria
Función vibratoria compatible
Compatible con Multi Tap
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa Punta para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.